



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN
LINGKARAN MELALUI PERMAINAN KOTAK AJAIB PADA ANAK USIA
DINI KELOMOK A DI TK NURUL ILMI**

(SKRIPSI)

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat- Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

NITA BR MUNTHE

NIM: 38.15.30.26

**JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN
LINGKARAN MELALUI PERMAINAN KOTAK AJAIB PADA ANAK USIA
DINI KELOMOK A DI TK NURUL ILMI
SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*


Oleh :
NITA BR MUNTHE
NIM. 38.15.30.26

Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II


Dr. Khairiah, M.A.g
NIP. 196503272000032001


Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA
NIP. 197703262005011004

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

ABSTRAK



Nama : Nita br Munthe
NIM : 38153026
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing I : Dr. Khadijah, M.Ag
Dosen Pembimbing II : Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Permainan Mengenal Ukuran Lingkaran Melalui Kotak Ajaib Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Nurul Ilmi**

Kata Kunci: **Implementasi, Pendekatan Saintifik**

Penelitian ini menggunakan penelitian ptk lapangan dengan teknik analisis deskriptif-analitik. Pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, metode mengajar serta metode dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis deskriptif Miles dan Huberman yang terdiri dari: Reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan/verifikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Kemampuan Permainan Anak (2) Kemampuan Menebak Anak menggunakan strategi pembelajaran kotak Ajaib(3) Pengaruh yang signifikan strategi pembelajarannya terhadap kemampuan sains anak di TK Nurul Ilmi T.A. 2018/2019.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurul Ilmi Jln. Kolam Barat, Desa Laut Dendang, Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang, pada tanggal 9 sampai 30 November 2018, Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian menelaah ukuran dengan pendekatan ptk. Metode penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Designs* dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi sebanyak 96 anak dengan pengambilan sampel dilakukan secara *Cluster Random*, Sehingga terpilihlah 2 kelas dari 3 kelas yang terdistribusi sebanyak 33 anak.

Mengetahui
Pembimbing Skripsi 1

Dr. Hj. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya. skripsi ini berjudul “upaya meningkatkan mengenal ukuran melalui permainan kotak ajaib pada anak usia dini 5-6 tahun di tk nurul ilmi”

Jln kolam medan estate Nurul ilmi, dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh ana paud dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan anak usia dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag** Selaku Rektor UIN SU Medan.
2. Kepada seluruh pihak MIS Bidayatul Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, terutama kepada bapak kepala sekolah ibu Susi Amni, M.A ibu guru

Paini.S.Pd.i sebagai guru wali kelas kelompok A, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

3. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
4. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Raudatu Alfal (PAUD) UIN SU Medan.
5. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
Bapak **Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA** sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
7. Yang paling istimewa kepada kedua orang tua tercinta. Ayahanda tercinta **H. Dahman Munthe** dan Ibunda tercinta **Hj. Saripah Pohan** yang telah melahirkan, mengasuh, dan membesarkan, dan mendidik penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang. Dengan cinta, kasih sayang, dan pengorbanannya penulis semangat dalam menyelesaikan pendidikan dan program sarjana S-1 UIN SU Medan
8. Teman seperjuangan dan keluarga PAUD-2 Stambuk 2015 yang senantiasa memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini dan senantiasa mendorong penulis untuk selalu maju.

9. Teman seperjuangan PAUD-2 Stambuk 2015 terkhusus kepada saudari jumrina, shanti nurhaliza, Dara tamamirahmizul, syafriyati dewi, yang senantiasa memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, Aamiin...

Medan, 26 Juni 2019

Nita br Munthe
Nim: 38.15.3.026

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAPRAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Perkembangan Anak Usia Dini	6
1. Pengertian Perkembangan Kognitif AUD.....	6
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD	10
3. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif AUD	11
4. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif AUD	12
5. Karakteristik Kemampuan Kognitif AUD	12
6. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	14
7. Klasifikasi Perkembangan Kognitif	15
B. Pemahaman Konsep Ukuran	16
1. Tahapan Pemahaman Konsep Ukuran	19
2. Cara Mengenalkan Konsep Ukuran	23
C. Bermain Dan Permainan	24
1. Pengertian Bermain	24
2. Manfaat Bermain.....	27
3. Ciri – ciri Bermain	30
4. Jenis Bermain	31
5. Permainan Kotak Ajaib	32
6. Langkah – langkah Bermain.....	33

7. Kerangka Pikir Penelitian.....	34
8. Hipotesis Tindakan	35
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Subjek Penelitian	38
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	38
1. Lokasi Penelitian	38
2. Waktu Penelitian	39
D. Prosedur Pembelajaran.....	39
1. Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak	42
E. Tahap Penelitian Tidak Kelas	46
1. Tahap Perencanaan.....	46
2. Tahap Pelaksanaan.....	47
3. Tahap Pengamatan.....	47
4. Refleksi.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Tes	48
2. Observasi.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	49
H. Indikator Keberhasilan.....	49
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	53
1. Gambaran Umum TK Nurul Ilmi	53
B. Deskripsi Hasil Penelitian	59
1. Siklus I.....	59
a. Perencanaan	59
b. Pelaksanaan.....	60
c. Observasi	60

d. Refleksi.....	62
2. Siklus II.....	63
a. Perencanaan	63
b. Pelaksanaan.....	64
c. Obserpas	64
d. Refleksi.....	67
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.¹

PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Dengan demikian maka PAUD merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai situasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Mengacu pada Permendikbud No 146 tahun 2013 tentang Kurikulum 13 PAUD, dinyatakan bahwa dalam upaya membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak terdapat enam program pengembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu

¹ Jakarta: Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta. h.45

² Jakarta Al Hafizh, Muslimin. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Universitas Terbuka. h-85

program pengembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif³, Perkembangan kognitif pada anak sangat penting agar anak memiliki kemampuan berfikir untuk mengolah perolehan belajarnya dan memecahkan masalah. di dalam aspek kognitif terdapat 3 lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Salah satu aspek kognitif yang perlu dikembangkan adalah mengenal lambang bilangan. oleh sebab itu kemampuan mengenal lambang bilangan perlu di stimulasi sejak dini. Dengan melalui stimulasi diharapkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berkembang sesuai harapan.⁴

Kenyataannya penelitian yang sudah di lakukan dalam lapangan, tidak semua anak dapat mengenal ukuran dengan baik . Hal ini juga terjadi di ra nurul ilmi. Dari jumlah 20 anak yang ada , hanya sedikit anak yang mampu mengenal ukuran, sisanya yang belum mampu mengenal ukuran dengan baik. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran masih belum dilaksanakan secara optimal pembelajaran dilakukan melalui bermain bahkan dalam pembelajaran, guru menggunakan media, jika ada media yang digunakan guru kurang bervariasi, akibatnya proses pembelajaran tidak berjalan sebagai mana yang diharapkan, mengingat anak tak dapat berinteraksi langsung dengan media, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep ukuran dalam memahami konsep.

Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran masih belum dilaksanakan secara optimal pembelajaran dilakukan melalui bermain bahkan dalam pembelajaran,guru menggunakan media, jika ada media yang digunakan guru

³ Jakarta pendidikan Nasional. 2013,*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang system Pendidikan Nasional*,Direktorat Jenderal Menegemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman kanak-kanak dan sekolah dasar. h.65

⁴ Jakarta Yus,Anita.2015. *penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak*. h.58

kurang menarik, akibatnya proses pembelajaran tidak berjalan sebagai mana yang diharapkan, mengingat anak tak dapat berinteraksi langsung dengan media, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep ukuran .

Tujuan pendidikan untuk anak menurut pandangan Islam secara umum adalah agar orang yang di didik menjadi hamba Allah yang saleh, sebagai pemimpin yang bertanggung jawab, manusia sempurna, memperoleh keselamatan dunia dan akhirat. Pendidikan Islam bertujuan agar peserta didik mampu bersosialisasi dengan masyarakat sekitar dengan baik, sehat jasmani dan rohani, memiliki kecerdasan yang komprehensif, cerdas intelektual, emosional, moral, spiritual⁵.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka identifikasi masalah yaitu:

1. Kemampuan anak dalam mengenal ukuran belum berkembang sesuai dengan harapan
2. Pembelajaran yang masih kurang dilakukan melalui permainan
3. Anak belum bisa memahami huruf maupun kata dalam bacaan yang ada
4. Kemampuan membaca anak masih kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian membatasi masalah penelitian mengenai guru kurang memperhatikan keterampilan prasyarat anaknya dan keterampilan yang di maksud yaitu kemampuan anak dalam memainkan kotak ajaib tersebut.

⁵ Jakarta Depertemen Pendidikan Nasional.2014, permendikbud 146. Kurikulum 2014. *Tentang Kurikulum* 2013 Pendidikan anak usia dini.h. 42

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana permainan anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukan metode bermain dengan kotak ajaib di TK Nurul ilmi Tahun Ajaran 2018-2019?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan kotak ajaib dalam meningkatkan kemampuan-kemampuan anak usia 5-6 tahun di TK Nurul ilmi Tahun Ajaran 2018-2019?
3. Bagaimana kemampuan anak setelah bermain kotak ajaib pada usia 5-6 tahun di Tk nurul ilmi Tahun Ajaran 2018-2019

E. Tujuan Penelitian

1. Bagai mana di terapkanya metode bermain dengan kotak ajaib di Tk Nurul Ilmi tahun ajaran 2018-2019.
2. Bagaimana hambatan guru dalam peningkatan kemampuan anak 5-6 tahun mengenal ukuran melalui permainan kotak ajaib di TK Nurul Ilmi.
3. Bagaimana mengetahui permainan anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan melalui permainan kotak ajaib di TK Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2018-2019

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Bagi anak, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan ukuran dan kebebasan berekspresi anak melalui kegiatan bermain dengan permainan kotak ajaib.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan umpan balik dalam upaya meningkatkan mengenal ukuran anak usia 5-6 tahun melalui penerapan bermain dengan kotak ajaib yang memungkinkan fantasi atau imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan perkembangan anak tersebut.
3. Bagi sekolah khususnya kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk memperbaiki dan mengembangkan kinerja guru dalam menggunakan ukuran lingkaran kotak ajaib yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan kreativ anak dalam belajar.
4. Bagi peneliti sendiri, sebagai bahan masukan dan latihan dalam mengembangkan dan menerapkan ukuran pembelajaran bermain dengan kotak ajaib untuk meningkatkan kreativ anak dalam belajar.
5. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan dan rujukan untuk meneliti tentang topik permasalahan yang sama sehingga didapat solusi dari masalah yang ada.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kongnitif Anak Usia Dini

Perkembangan kongnitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, perkembangan ini merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang penting pada masa usia dini, perkembangan kongnitif anak usia dini berada pada tahap praoperasioal, skema merupakan potensi umum yang ada dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu dengan cara tertentu⁶ contohnya, sewaktu anak dilahirkan, bayi mampu melakukan gerakan pantulan yang dikenali sebagai skema seperti gerakan menghisap memandang, mencapai merasa, memegang, serta menggerakkan tangan dan kaki, skema yang ada pada bayi akan menentukan bagaimana bayi merespon lingkungan sekitarnya.

Asimilasi merupakan satu proses penyesuaian antara objek yang baru diperoleh dengan skema yang ada, Asimilasi juga merupakan proses menggunakan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki, melalui proses tersebut pengetahuan manusia selalu bertambah, contohnya, seorang bayi yang 10 menghisap dot botol susu, akan melakukan tindakan yang sama (menghisap) terhadap semua objek baru yang mereka temukan seperti bola karet atau jempolnya⁷.

¹Bandung Desmita. 2013 .*psikologi Perkembangan*. PT.Remaja Rosdakarya, h. 42-45

²Jakarta Jasmani. 2016. *Pendamping Perkembangan Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembina Pendidik Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi*, h.93

Akomondasi merupakan proses perubahan skema, baik secara temporer ataupun permanen agar sesuai dengan pakta yang ada di lingkungannya, apa bila anak belajar sesuatu yang baru dan belum pernah dikenalnya, maka informasi tersebut tidak bisa digabung dengan skema yang ada, misalnya, anak melakukan tindakan yang sama terhadap ibu jarinya yaitu menghisap, ini berarti bahwa anak telah mengubah dol botol susu menjadi ibu jari.

Adaptasi merupakan proses akan menyesuaikan skema yang dimilikinya dengan situasi baru di lingkungannya, setiap kali anak menghadapi situasi atau hal baru ia akan melakukan adaptasi, adaptasi dapat terjadi jika anak dapat menghukumkan apa yang diketahui dengan apa yang ada di sekitarnya.

- a. Pada tahap sensorimotor (0-24 bln) anak memperoleh pengalaman tentang objek di sekitarnya melalui sensori atau gerakannya. Ia memperoleh pengalaman melalui berbagai kontak fisik dan eksplorasi tentang lingkungannya. Anak memahami konsep tentang ruang dengan merangkak mengelilingi ruangan, mengetahui warna dengan melihat dan membandingkannya, dan mengetahui konsep bulat dengan menyentuh bola. Pada masa ini, anak suka meniru tingkah laku orang-orang di sekitarnya.
- b. Pada tahap pra-operasional (2-7 bln), anak sudah mampu menggunakan simbol-simbol dalam pikirannya untuk merepresentasikan benda-benda atau kejadian. Tahapan ini merupakan tahap persiapan anak untuk tahap selanjutnya. Pada tahap ini, anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pengalaman konkrit daripada pemikiran logis. Pengalaman anak pada tahap ini hanya sampai pada tahap

operasional dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan. Anak mampu mengklasifikasikan menurut tanda tertentu, misalnya mengelompokkan semua bola berwarna merah, kuning, atau hijau. Anak sudah belajar nama-nama benda, menggolong-golongkan dan menyempurnakan kemampuan panca inderanya. Ia mulai mengenal konsep hubungan yang sifatnya masih kasar, misalnya lebih tua, lebih besar, lebih tinggi dan sebagainya.

- c. Dalam tahap operasional konkrit (7-11 bln) ini anak-anak sudah mengembangkan pikiran logis. Untuk mengetahui tentang lingkungan sekitarnya, anak tidak terlalu menggantungkan diri pada panca indera mereka. Anak telah mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit, misalnya 12 saat anak menghitung ataupun membilang yang memerlukan benda konkrit. Simbol matematika seperti lambang bilangan telah diketahui anak, tetapi mereka belum memahaminya.
- d. Tahapan terakhir yaitu tahap operasional formal (11-15 bln). Selama tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak yaitu berpikir mengenai gagasan. Pada tahap operasional formal anak tidak lagi terbatas pada apa yang dilihat atau didengar ataupun pada masalah yang dekat, tetapi sudah dapat membayangkan masalah dalam pikiran dan pengembangan hipotesis secara logis. Perkembangan lain pada tahap ini ialah kemampuannya untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini anak dapat memprediksi berbagai kemungkinan yang terjadi atas suatu peristiwa. Misalnya ketika

mengendarai sebuah mobil dan tiba-tiba mobil mogok, maka anak akan menduga mungkin bensinnya habis, businya rusak, dan sebab lain yang memungkinkan memberikan dasar atas pemikiran terjadinya mobil mogok. Perkembangan kognitif pada tahapan ini mencapai tingkat perkembangan tertinggi dari tahapan yang dijelaskan Piaget.

Dilihat dari tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget di atas, anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada tahap praoperasional. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda 13 bentuk melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berpikir ini berada saat anak sedang bermain dan melakukan permainan⁸.

Di dalam Al-quran kitab yang sangat sempurna tidak ada keraguaannya yakni pada kandungannya dan kesempurnaannya juga berfungsi sebagai petunjuk bagi seluruh manusia kendati yang menarik manfaat nya hanyalah orang-orang yang bertaqwa. menggunakan isyarat jauh untuk menunjukkan Al-Quran. Pengguna isyarat bertujuan memberi kesan bahwa kitab suci ini berada dalam kedudukan yang amat jauh dari jangkauan makhluk karena dia bersumber dari Allah yang Maha tinggi sedangkan pengguna kata hajja adalah untuk menunjukkan betapa dekat tuntunan-tuntunanya ada fitrah manusia.⁹

³Jakarta ; Marsito, 2017 *Kognitif Anak*. Universitas Terbuka. h. 32-37

⁴Jakarta : MQuraish, Shihab. 2002. *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran Volume 1*. Lentara Hati, h.106-110

سَمِعْتُ أَنَسَ بْنَ مَالِكٍ يُحَدِّثُ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ أَكْرَمُ أَوْلَادِكُمْ وَأَحْسِنُوْا أَدَبَهُمْ

(رواه ابن ماجه)

Artinya: *Dari Anas ibn Malik bercerita tentang Rasulullah saw yang bersabda:*

Muliakanlah anak-anak kalian dan didiklah mereka dengan budi pekerti yang baik. Hadis ini diriwayatkan oleh perawi yang tergolong shaduq, siqah subut, dan dua orang yang tergolong da'if marfu mutashil, sanad wahid. Hadis ini hanya diriwayatkan oleh ibn majah.

Ayat al-quran dan hadis tersebut mengandung beberapa catatan dalam hubungannya dengan kurikulum karena berisi informasi mengajarkan tentang budi pekerti yang baik, karena pendidikan akhlak merupakan bagian yang penting dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang Islami salah satu fondasi yang dapat menumbuhkan dan meninggikan akhlak.¹⁰

2. Karakteristiknya Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karakteristik anak usia dini, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak adalah makhluk social, anak bersifat unik, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, dan anak merupakan masa belajar yang potensial.

Potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan

⁵.Hasan Asari. 2014. *Hadis-Hadis Pendidikan Sebuah Penelusuran Akar-akar Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 58

kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis)

Atas dasar hal tersebut bahwa karakteristik perkembangan kognitif Anak Usia Dini meliputi hal sebagai berikut:

- a. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosongpenuh, ringan-berat suatu benda.
- b. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- c. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- d. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan ukuran.
- e. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- h. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.

3. Aspek–Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu berpikir simbolis, berfikir egosentris dan berfikir intuitif

a. Berpikir Simbolis

Aspek berpikir simbolis yaitu: kemampuan untuk kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik terhadap anak

b. Berfikir Egosentri

Aspek berpikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau salah, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri, dapat meletakkan cara pandangan disudut pandang orang lain .

c. Berfikir Intuitif

Berpikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

4. Prinsip –Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun prinsip perkembangan kognitif anak usia dini sebagai yang dikemukakan dalam. asimilasi, Akomodasi, Ekuilibrium:

a. Asimilasi (assimilation)

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skema anak.

b. Akomodasi (accommodation)

Proses menyatui informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skema, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skema anak.

c. Ekuilibrium (Equilibrium)

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah.

5. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini sebagaimana dikemukakan dibagi menjadi 2 kelompok umur yaitu usia 4 tahun dan usia 5 tahun.

a. Kemampuan kognitif usia 4 tahun meliputi:

- 1). Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif.
Misalnya, menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.
- 2). Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- 3). Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- 4). Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dicium, dan selalu diikuti pernyataan mengapa ?
- 5). Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris)
- 6). Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

b. Kemampuan kognitif anak usia 5 tahun meliputi:

- 1 .Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran

- 2 Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya,serta menghitungnya
- 3 Telah mengenal sebagian warna
- 4 Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu
- 5 Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- 6 Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca,menulis dan berhitung.

6. Faktor Yang Mempengaruhi Kongnitif Anak Usia Dini

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Anak Usia Dini Sujiono dalam mengemukakan bahwa terdapat di faktor yaitu faktor hereditas/Keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat dan faktor kebebasan. Adapun penjelasan difaktor tersebut adalah sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas/ Keturunan

Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf kecerdasan seseorang sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Faktor keturunan adalah faktor utama pada aspek perkembangan kognitif, dimana potensi anak dapat dilihat dari kedua orang tuanya.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan adalah faktor kedua setelah keturunan. Lingkungan akan mempengaruhi Perkembangan taraf intelegensi melalui pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari sekitar tempat tinggalnya.

c. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender), dimana anak sudah dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, apa yang bisa dia lakukan sesuai kemauannya sendiri dan dapat mencapai apa yang diinginkannya.

d. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan 12 pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal). Sehingga manusia berbuat intelijen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih

perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

f. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

7. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Klasifikasi pengembangan di klasifikasikan menjadi 7 pengembangan yakni Pengembangan Auditory, Visual, Taktil, Kinestetik, Aritmatika, Geometrid an Sain Permulaan. Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Pengembangan Auditory

Perkembangan auditory yang berhubungan dengan bunyi atau inder pendengaran anak.

b. Pengembangan Visual

Pengembangan visual berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar.

c. Pengembangan Taktil

Pengembangan Taktil berhubungan dengan pengembangan indra peraba.

d. Pengembangan Kinestetik

Pengembangan kinestetik yang berhubungan dengan kelancaran gerakan tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

e. Pengembangan Aritmatika

Pengembangan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

f. Pengembangan Geometri

Pengembangan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran

g. Pengembangan Sains Permulaan

Pengembangan sains permulaan berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi.

B. Pemahaman Konsep Ukuran

Kesadaran konsep matematika telah dimiliki anak sejak usia dini. Pengalaman konkret yang dialaminya membantu anak untuk memahami konsep-konsep matematika yang menyatakan bahwa pengenalan matematika sebaiknya dilakukan dengan benda konkret dan pembiasaan. Kemampuan matematis anak akan membantu serta mempengaruhi pada perkembangan konsep yang dimilikinya, hal ini berpengaruh pula pada kemampuan anak baik dimasa sekarang maupun dimasa mendatang.

Anak disebut memahami sesuatu ketika mampu menerapkan dan mengungkapkan kembali pengetahuannya akan suatu konsep. Dengan demikian anak mampu menerapkan konsep yang telah dimilikinya walaupun dihadapkan dengan permasalahan yang berbeda. Dengan pemahaman konsep pengetahuan yang dimilikinya anak akan mampu untuk mempertahankan pendapatnya dan memberikan alasan yang jelas ketika berdiskusi. Pemahaman konsep memberikan kesempatan kepada anak untuk memperluas pengetahuannya seperti dengan kegiatan memberikan contoh, mengklasifikasikan benda-benda di sekitarnya ke dalam kelompok tertentu dan memperkirakan sesuatu yang akan terjadi ketika suatu tindakan diberikan kepada suatu benda¹¹.

Anak terlahir dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Anak usia dini adalah masa dimana anak aktif menyusun konsep dasar. Konsep yang dimiliki anak dan suatu benda tumbuh dan berkembang mulai sejak anak berusia dini. Anak selalu ingin tahu tentang lingkungan sekitarnya. Ketika anak masuk usia TK, kegiatan eksplorasi yang dilakukan anak - anak mulai menerapkan konsep dasar untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan data untuk menjawab suatu pertanyaan. Konsep dasar pengetahuan yang dimiliki anak, berasal dari kata konsep yang merupakan suatu rancangan, ide atau pengertian yang diabstrakan dari peristiwa konkret. Konsep merupakan gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang diluar bahasa.

Konsep dapat dibangun dan digunakan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. anak-anak mulai menyusun konsep pengetahuan yang dimilikinya

⁶ Bandung Ramli. 2015, *Pengembangan Kognitif Anak*, Departamen pendidikan nasional. h.82-85

semenjak masa *preprimary* yang dilaluinya, lalu mereka akan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah yang merupakan awal dari proses *inquiry*. Selama masa *preprimary* anak-anak akan belajar dan mulai mengaplikasikan konsep dasar pada matematika dan sains. Setelah anak-anak memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, yaitu kelas 1-3 pada sekolah dasar, anak akan mengaplikasikan konsep dasar yang telah dimilikinya ketika bereksplorasi dalam proses *inquiry* sains yang lebih abstrak dan membantu mereka untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks, seperti penambahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan penggunaan ukuran baku dalam pengukuran.

Ukuran merupakan hasil mengukur, panjang lebar, luas besar sesuatu, bilangan yang menunjukkan besar suatu ukuran suatu benda (Kamus Besar Bahasa Indonesi). Setiap ukuran pada suatu objek melibatkan objek lain sebagai perbandingan. Hal ini dikarenakan pernyataan panjang dan pendek, berat dan ringan, atau sedikit dan banyak akan bermakna ketika berhubungan dengan obyek lain yang memiliki sifat yang sama. menyebutkan bahwa pengukuran sangat penting dalam sebuah kurikulum yang akan diterima anak karena; a) pengukuran akan bermanfaat bagi penerapan kegiatan sehari - hari, b) membantu anak untuk mempelajari keterampilan matematika yang lain, yang akan berguna pada jenjang pendidikan yang lebih lanjut seperti pecahan dan area, c) pengukuran berkaitan dengan materi pembelajaran yang lain dalam sebuah kurikulum, d) ketika anak belajar untuk mengukur, anak akan ikut aktif dalam pembelajaran dan memecahkan masalah.

Kegiatan mengukur mengandung ide-ide matematika dasar yang terkandung di dalamnya, tujuan utama dari kegiatan pengukuran adalah membuat perbandingan antara 2 benda dengan beberapa atribut, seperti panjang dan berat. Perbandingan dapat dilakukan secara langsung dan menggunakan alat ukur. Prinsip penting kedua dalam kegiatan mengukur adalah untuk menyatakan hubungan dari pengukuran tersebut, seperti A lebih panjang dari B.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang dilalui anak akan membantu dalam perkembangan pemahamannya terhadap konsep ukuran. Memahami bukan saja dibuktikan dengan hafal secara verbal tetapi mampu menerapkan materi yang diperolehnya walaupun dalam permasalahan yang berbeda. Pemahaman konsep ukuran merupakan kemampuan anak dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk melakukan kegiatan perbandingan terhadap dua benda atau lebih yang memiliki besaran yang sama sehingga dapat mempertahankan pendapatnya, membedakan benda yang ada disekitarnya, menerangkan, memperkirakan, serta memberi contoh kepada orang lain.

1. Tahap Pemahaman Konsep Ukuran

Piaget dalam Masitoh, mengidentifikasikan perkembangan kognitif dalam 4 periode, dan anak usia 2 tahun hingga 7 tahun masuk dalam periode kedua, yaitu praoperasional konkret. Selama periode ini anak mulai untuk membangun konsep yang dimilikinya, konsep ini biasa disebut dengan prakonsep. Selama awal periode ini anak mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat, kemampuan ini berguna untuk mengungkapkan konsep pengetahuan yang

dimilikinya. Anak mulai menggunakan istilah konsep pengetahuan seperti besar dan kecil untuk menyatakan ukuran, berat dan ringan untuk menyatakan timbangan, kotak dan bulat untuk menyatakan bentuk, terlambat dan terlalu awal untuk menyatakan waktu, panjang dan pendek untuk menyatakan jarak dan lain sebagainya. Kemampuan untuk menggunakan istilah bahasa merupakan salah satu perilaku simbolik yang muncul dalam periode ini¹².

Menurut Bandi Delphie, konsep atau concepts mengacu pada pemahaman dasar. Anak mampu mengembangkan suatu konsep ketika mampu untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Kegiatan klasifikasi adalah kegiatan mengkategorikan benda sesuai dengan spesifiknya. Untuk mempelajari konsep matematika memerlukan keterampilan untuk mengidentifikasi dan mempelajari konsep tersebut melalui kegiatan bermain. Beberapa keterampilan yang diperlukan anak dalam memahami konsep matematika yaitu menyusun pola, mengelompokkan atau menyortir, mengurutkan angka dan memecahkan masalah.

Menyusun pola merupakan kegiatan menyusun rangkaian warna, bagian benda, suara dan gerakan yang dapat diulang. Keterampilan menyusun membantu anak dalam bersosialisasi dan memperluas pengetahuan mereka tentang persamaan dan perbedaan. Kegiatan mengelompokkan kemampuan anak untuk mengamati perbedaan dan persamaan. Perlu menjadi perhatian pendidik

⁷ Jakarta Seeefeld, Carol dan Wasik.A. Barbara.2018. *pendidikan Anak Usia Dini “Menyingkapi Anak Usia Tiga, empat, dan lima Tahun Masuk sekolah”*. PT indeks h.74-76

dalam kegiatan mengelompokkan atau menyortir, terkadang anak memiliki cara dan kreasi tersendiri dalam kegiatan tersebut.

Mengurutkan merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda sesuai dengan karakteristiknya. Mengurutkan merupakan kegiatan yang penting karena merupakan dasar dalam memahami dunia sekeliling serta sebagai dasar dalam memahami arti dan cara mengurutkan nomor. Sebagai permulaan anak mengurutkan benda berdasarkan karakteristik fisik dan secara bertahap akan mengurutkan sesuai dengan kuantitasnya. Sebagai contoh anak pada mulanya mengurutkan berdasarkan warna dan bertahap akan mengurutkan benda tersebut dari jumlahnya.

Konsep angka mulai melibatkan pemikiran tentang jumlah dan kegiatan menghitung. Konsep angka akan berkembang seiring dengan waktu dan kesempatan anak untuk mengulang kegiatan dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Menghitung merupakan cara anak untuk mengenal nama angka atau membilang, dan menggunakan nama tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan dasar kemampuan anak untuk menjumlahkan. Sedangkan, pemecahan masalah merupakan kegiatan mempraktekkan matematika dengan cara bekerja. Inti kemampuan memecahkan masalah terletak pada proses pengambilan tindakan yang dilakukan melalui hubungan bahasa.

Anak pada usia pra operasional konkret akan mulai mengerti dasar pengelompokan sesuatu. Pada mulanya anak akan memahami tentang pengelompokan berdasar warna, ukuran, dan bentuk saja. anak-anak pada usia 4

tahun akan mensortir objek masuk dalam kategori khusus, dan anak akan mensortir berdasarkan satu sifat. Sejalan dengan pendapat tersebut menyebutkan bahwa pada tahap ini anak belum dapat memusatkan perhatiannya pada dua dimensi yang berbeda secara serempak (centration) yang memiliki tiga aspek yaitu; a) menyusun: anak dapat menyusun benda sesuai dengan ukuran. Anak dapat merangkai dua benda yang ada hubungannya dengan ukuran, misalnya A lebih pendek dari B. b) Pengelompokan: anak mengelompokkan sesuatu secara sederhana dan konkret, c) konservasi: anak belum mampu untuk mengkonservasikan angka, kemampuan ini akan dimiliki ketika berusia anak 7 tahun.

Pada tahap ini, anak akan menggunakan segala hal yang dimilikinya sebagai satuan dalam mengukur. Anak akan mencoba untuk mencari tahu berapakah banyak gelas pasir yang mampu ditampung kotak susu. Volume dari gelas yang digunakan anak merupakan satuan sewenangwenang. Selama anak menggunakan satuan sewenang, anak belajar mengenai konsep yang dia perlukan untuk memahami satuan standar.

Ketika anak memasuki tahap operasional konkret, anak mulai mengerti kebutuhan akan satuan standar. Anak akan mulai mengerti bahwa untuk berkomunikasi dengan orang lain mengenai pengukuran, anak harus menggunakan satuan yang sama dengan orang lain. Sebagai contoh, ketika anak menyatakan bahwa panjang tongkat yang dimilikinya adalah dua jengkal, orang lain belum tentu akan mendapatkan tongkat dengan ukuran yang sama jika tidak menggunakan telapak tangan yang sama untuk melakukan pengukuran tersebut.

Tetapi ketika anak menyatakan bahwa tongkat tersebut berukuran 30 cm, maka orang lain dapat mengetahui dengan pasti ukuran tongkat tersebut. Tahap terakhir dalam perkembangan konsep ukuran dimulai pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini akan mulai memahami dan menggunakan satuan standar, seperti meter, gram dan derajat.

Anak-anak usia taman kanak-kanak masih berada pada tahap eksplorasi konsep ukuran. Anak usia pra kindergarten biasanya pada tahap satu (bermain dan meniru) dan tahap dua (membandingkan). Anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap dua dan beranjak menuju tahap tiga (ukuran sewenang-wenang). Pada kelas awal sekolah dasar, anak mulai memahami akan kebutuhan ukuran standar (tahap empat) dan menuju pada tahap lima yaitu menggunakan ukuran standar.

2. Cara mengenalkan Konsep Ukuran Pada Anak Usia Dini

merekomendasikan agar anak sering melakukan pengukuran terutama pada permasalahan yang nyata, dari pada melalui media LKA (Lembar Kerja Anak). Anak harus mencoba pengukuran secara langsung dan mengurangi kegiatan pasif dalam pengukuran. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membedakan antara konsep ukuran banyak dan sedikit, lebih berat dan lebih ringan serta panas dan dingin. Anak usia 4-5 tahun telah mampu diberikan kesempatan untuk menyelidiki dalam kegiatan pengukuran.

Ada beberapa Tahap dalam pengenalan ukuran yaitu :

- a. Tahap pertama adalah mengenalkan anak untuk mengidentifikasi atribut.

- b. Tahap kedua adalah membandingkan benda secara langsung.
- c. Tahap ketiga adalah membandingkan benda secara tidak langsung.
- d. Tahap keempat adalah menggunakan alat untuk mengukur

C. Bermain Dan Permainan

1. Pegertian bermain

pendidikan anak-anak, seperti bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sedangkan menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Di samping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah-satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar¹³.

Permainan ialah merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi dilakukan suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa permainan merupakan sesuatu yang lain dari pada kehidupan yang biasa. Kemudian bermain jugak dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan

⁸ Bandung: Aqib, Zainal. 2013. *Model Model, Media dan strategi pembelajaran kontekstual*. Yarma Widya. h.87

untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh seseorang peneliti dari Universitas leithridge di Alberta kenada yaitu Sergio pellis melalui hasil penelitian yang menyatakan bahwa peroses permainan berpengaruh meningkatkan meninghkatkan keadaan syaraf dan sel-sel otak manusia yang berkaitan dengan tingkat kecerdasan mereka. Hal ini membuiktikan bahwa bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak secara alamiah dalam keadaan situasin yang menyenangkan melalui kegiatan mengalisimilasi pengalaman-pengalaman keseharian yang berlangsung secara terus menerus di dalamnya. Beberapa pakar mengemukakan bahwa gerakan-gerakan tubuh, kaki, dan tangan yang aktif pada peroses bermain membantu anak menyeimbangkan kemampuan fungsi otak kanan dan otak kiri secara intelegenral

Selanjutnya hasil penelitian adengan bertambahnya usia anak, scrip yang digunakan dalam permainan lebih terintegrasi dan lebih kompleks. Hasil penelitian ini memberi masukan tentang perubahan perilaku bermain sejalan dengan bertambahnya usia anak.

Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain selain dirinya dan mereka mencoba berbagai peran dan menyesuaikan diri saat bekerjasama dengan orang lain. Bermain membentuk perkembangan anak pada semua bagian: intelektual, sosial, emosional dan fisik (Isbell dalam Satya,

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh setiap orang tua, berkaitan dengan anak, antara lain:

1. Memberikan pendidikan agama kepada anak, terutama ‘aqidah yang akan menjadi pondasi ke-Islamannya. Perhatikan bagaimana perkataan Luqman kepada anaknya,

يَبْنَى لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ۖ وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِبَنِيهِ وَهُوَ يَعِظُهُ

Artinya: “Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, ‘Hai anakku, janganlah kamu menyekutukan Allah. Sesungguhnya kesyirikan itu merupakan kezhaliman yang besar.’” (Qs. Luqman: 13)¹⁴

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Kategori bermain dibagi 2, yaitu.

- a. Bermain Aktif

Dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin ermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang

- b. Bermain Pasif

⁹ Jakarta CV. J Art: Dapertemen Agama Ri, 2004, *Al Jumanatul ‘Ali Al-Qur’an dan Terjemahanny*, h-27

Kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena inpasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-quran sebagai berikut :

1. Manfaat Bermain

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak, dan sejak bayi pun anak sudah senang bermain. Kegiatan bermain sehari-hari anak, merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus menumpuk dan mengembang sikap kerjasama, sportifitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsif dan emosional. Namun apapun kegiatan yang dilakukan oleh anak apabila dapat menimbulkan kesenangan dapat dikatakan itu adalah bermain. Adapun manfaat bermain menurut Santrock dalam Kamtini (2005:33) bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan

permasalahan-permasalahan hidupnya. Bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredam ketegangannya¹⁵.

Bermain bukan hanya memiliki fungsi besar dalam kehidupan anak dikemudian hari, tetapi ternyata juga memiliki manfaat bagi mereka kelak. Jika dilihat secara kata bermain secara pikiran bahwa sadar manusia juga dilihat secara implisit mengandung pengertian rilaks, santai, tidak harus berusaha mati-matian, bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak-anak, hampir seperti makan, minum dan tidur. Mereka selalu gembira, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak-anak ketika mereka masuk dalam sebuah bingkai permainan, artinya bermain akan membantu anak menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan jiwa anak. Adapun kelebihan dan manfaat dari proses bermain yaitu.

1) Meningkatkan kreativitas anak

Permainan mempunyai sumbangan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas berarti bahwa seseorang dapat bertindak “mencipta” dan berhubungan dengan sekelilingnya dengan cara yang khas untuknya. Untuk melakukan hal itu, maka anak-anak membutuhkan kesempurnaan untuk memberikan bentuk terhadap apa yang dialami dan dijumpainya. Seperti bermain dagang-dagangan, masak-masakan, bermain balok, bermain warna.

2) Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak. Kegiatan bermain dapat mengasah sikap-sikap tersebut. Misalnya ketika bermain setiap anak

¹⁰ Arikunto, Suharimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan* “Praktik PT Rineka Cipta. Jakarta h-23

mentaati peraturan dan prosedur yang telah ditentukan sebelum kegiatan bermain berlangsung. Namun jika dalam proses bermain ada anak yang curang dalam bermain seperti memukul teman, demi mencapai suatu kemenangan, untuk seorang menjadi juara, maka anak tersebut dikeluarkan dalam permainan oleh teman-temanya. Maka tidak ingin dikeluarkan maka anak berusaha untuk mengikuti peraturan dan prosedur tersebut. Sehingga ia akan membangun sikap sportif dan kejujuran dalam diri, baik jujur dalam diri sendiri maupun kepada orang lain.

- 3) Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak artinya melalui kegiatan bermain akan menghasilkan sikap bersaing yang positif pada diri anak. Misalnya bermain balok, dimana anak terus berusaha membangun balok walaupun mengalami kegagalan beberapa kali karena susunan yang tidak sesuai dengan susunan balok jatuh, namun ia tidak pernah menyerah untuk membangun menara yang tinggi. Akhirnya dengan kerja sang anak pun berhasil. Dengan demikian, akhirnya dengan kerja keras sang anak pun berhasil. Dengan demikian, kegiatan ini akan mengajarkan anak bahwa untuk menjadi seseorang pemenang harus berusaha secara maksimal tanpa menyerah, bukan menyalahkan orang lain atas kegagalan yang dialami. Pada taman kanak-kanak hal ini terkadang terjadi seperti temanya menjadi seorang pemenang, anak yang merasa iri hati tidak akan mau mengucapkan selamat, bertepuk tangan, tersenyum. Tetap sebaliknya bermukak sinis, maka ataupun menangis melihat keberhasilan teman.

4) Meningkatkan rasa percaya diri anak

Hati-hati dengan anak yang sulit untuk bisa menerima keberhasilan temanya, selalu menuduh temanya curang ketika ia kalah dalam berbagai permasalahan, senantiasa melemparkan komentar-komentar yang merendahkan dan menghina karya teman, namun sebaliknya melakukan upaya yang agresif agar teman-temannya yang tidak memiliki rasa percaya diri.

5). Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak,

terutama saat dia menghadapi sesuatu yang menantang di dalamnya. Artinya kegiatan bermain menuntut anak untuk berpikir mengeluarkan ide-ide baru agar keluar dari masalah-masalah yang dihadapinya.

6). Menimbulkan emosi yang positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka memenangkan permainan.

7). Peroses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bahwa sadar anak

Ada beberapa hal mengapa anak perlu bermain yaitu:

- 1) Melalui bermain anak mendapatkan pengalaman langsung guna memperoleh dasar kehidupan sosial.
- 2) Anak perlu belajar memahami dan memainkan pesan-pesan di sekitarnya
- 3) Anak perlu melepaskan dasaran emosi secara tepat
- 4) Anak perlu menyegarkan diri dari rutinitas hidup sehari-hari
- 5) Anak merasa punya harga diri karena mereka mampu menguasai tubuh, gerakan dan keterampilan sosial.

- 6) Melalui bermain anak belajar tahu dan menyelesaikan masalah
- 7) Anak perlu berinteraksi untuk mengkreasikan pengetahuan mereka.
- 8) Anak punya energi lebih yang harus disalurkan.

Jika kita perhatikan dari manfaat sampai hal mengapa anak usia dini harus bermain, ternyata untuk menjawab pertanyaan tersebut Csikse

2. Ciri-Ciri Bermain

Adapun ciri-ciri bermain dalam Musfiroh dinyatakan bahwa: bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*), bermain tidak bertujuan ekstrinsik dan motivasi, bermain adalah motivasi intrinsik, bermain bersifat spontan dan sukarela, bermain melibatkan peran aktif semua peserta, bermain juga bersifat non literal, pura-pura/ tidak senyatanya, bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya, bermain bersifat aktif, dan bermain bersifat fleksibel¹⁶.

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. ada 5. pengertian sehubungan dengan bermain bagianak yaitu:

- a. sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak;
- b. tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik;
- c. bersifat spontan dan sukarela
- d. melibatkan peran serta aktif anak

¹¹ Medan: Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers Jakarta. Jl. Sososro NO. h 16-A

- e. memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak seharusnya dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, secara suka rela, spontan, berpura-pura, memiliki aturan sendiri, dan anak selalu berpartisipasi aktif dalam aktivitas¹⁷.

3. Jenis-Jenis Bermain

permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

1). Permainan fungsi

Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.

2). Permainan konstruktif

Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.

3) Permainan reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.

4) Permainan peranan

¹² Jakarta:Hasnida,2015.*Media Pembelajaran Keratip*. PT Luximia Metro Media: h.49

Dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru.

5) Permainan sukses

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

4. Permainan Kotak Ajaib

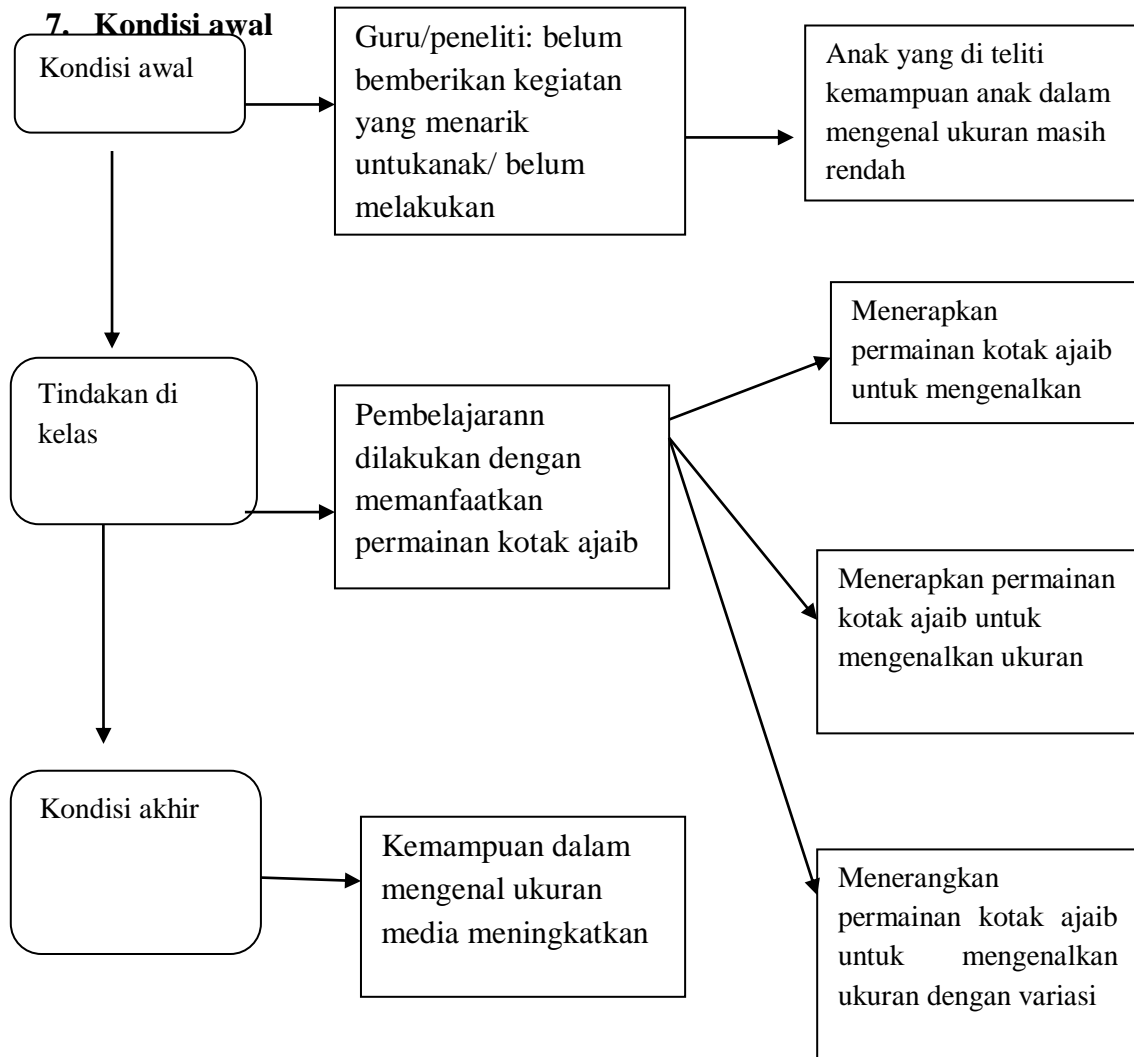
Bermain Kotak ajaib merupakan salah satu jenis kegiatan bermain dengan menggunakan benda .permainan kotak ajaib adalah sebuah permainan matematika yang menggunakan benda yang dimasukkan kedalam kotak yang tersedia pemain bisa menebak isi kotak berdasarkan ukuran,bentuk benda yang ada di dalamnya, pemain kotak ajaib merupakan permainan matemtika yang sudah lama dikenal dan banyak yang sudah memahaminya dengan baik ,tetapi bagi pemula matematika masih belum memahami dengan cara melakukan permainan tersebut. Dalam Permainan tersebut guru member kesempatan pada anak untuk menebak isi kotak berdasarkan ukuran , bentuk benda yang ada di dalam kotak.

5. Langkah-Langkah Bermain

Sebelum memulai proses kegiatan terlebih dahulu anak berbaris di depan kelas ,ketika masuk dalam kelas guru,dan anak membuat lingkaran kecil dan duduk di karpet ,berdoa bersama-sama sebelum, melakukan kegiatan, kemudian di lanjutkan oleh guru memberikan salam dan menghitung jumlah anak yang hadir dan tidak hadir ,kemudian anak di ajak bernyanyi bersama-sama. Setelah itu ,guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang media yang akan di

gunakan dalam kekegiatan, lalu guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang media yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, Selanjutnya permainan akan dilakukan Guru membawa kotak yang telah di buat guru ,guru membagi anak menjadi 2 kelompok, guru dan anak bekerja sama mempersiapkan permainan dengan membuat garis berbentuk lingkaran sebagai tempat permainan,kotak yang di buat guru di lubangi tengahnya diisi dengan ukuran yang telah dikumpulkan,guru mulai memberikan peraturan permainan, setiap kelompok berbaris di dalam lingkaran yang di buat guru, kemudian mulailah permainan dengan memulai anak di barisan yang pertama mulai berlari mengambil isi didalam kotak, kemudian anak berlari dan mengukur ukuran benda yang diambil tadi, sesampai di garis susunan benda anak menyebutkan ukura benda yang di dapat tadi, Setelah itu anak menyelesaikan permainan jika semua anggota kelompok sudah mengambil isi didalam kotak dan mulai mengelompokkan ukuran yang sama, Setelah semua anak telah mendapatkan semua ukuran masing masing kelompok mulai menyusun semua ukuran menjadi bangunan gedung bertingkat, anak yang memenangkan permainan tersebut adalah anak yang menyelesaikan tugasnya dengan baik. Sebelum mengakhiri pertemuan anak bersama guru menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan bersama teman-temannya kemudian mengingat kembali,memberi tindak lanjut yaitu memberikan kegiatan permainan kotak ajaib di rumah agar anak mengingattentang mengenal ukuran dengan menyebutkan ukuran benda dan kegiatan di akhiri dengan doa ,bernyanyi ,penutup dan salam.

6. Kerangka Pikir Peneliti



Gambar 1. Kerangka penelitian

8. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah di uraikan di atas di ajukan hipotesis tindakan,

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan melalui permainan kotak ajaib maka kemampuan mengenal ukuran pada anak kelompo B di tk nurul ilmi akan meningkat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Kata penelitian sebenarnya merupakan kata terjemahan dari bahasa Inggris, research. Maka penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan berbagai langkah yang harus diikuti. Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari classroom action research, yaitu satu action research yang dilakukan di kelas. Agar tidak memiliki pengertian yang mantap PTK, mari kita bahas makna PTK dari segi semantik (arti kata). Action research, sesuai dengan arti katanya, diterjemahkan menjadi penelitian tindakan:

Jika kita cermati pengertian di atas secara seksama, kita akan menemukan sejumlah pokok yang sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas adalah suatu inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri
2. Penelitian tindakan kelas oleh peserta yang terlibat dalam sesuatu yang diteliti, seperti guru, guru atau kepala sekolah.
3. Tujuan Penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki dasar pemikiran dan kemandirian praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Dari keempat ide pokok ini dapat kita simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi

diri sebagai metode utama dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek.¹⁸

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas penelitian tindakan kelas (*classroom actionresearch*) merupakan penelitian eksperimen yang berkelanjutan. Apabila dilihat dari istilahnya, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui suatu perbuatan nyata, bukan hanya mencermati fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena yang bersangkutan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep ukuran anak kelompok A TK Nuru Ilmi melalui kegiatan bermain kotak ajaib .Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan mengatasi permasalahan pembelajaran anak pada pemahaman konsep ukuran dan mengatasinya melalui bermain kotak ajaib . Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif,yaitu dengan adanya keterlibatan dan kerjasama dari guru dalam pelaksanaan penelitian.Dalam penelitian, guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran dan guru mitra bertugas untuk mengamati jalannya kegiatan serta mencatat dan mendokumentasikannya.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di tempat penelitian mengajar,yakni di TK NURUL ILMI Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.Lokasi TK Nurul ilmi. alasan memilih lokasi karena tempat peneliti mengadakan penelitian

¹ Bumi Aksara Hamzah B. Uno, 2011 Menjadi Peneliti PTK Cet-Jakarta: h.89

ini dengan pertimbangan sekolah ini belum memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan (*Kotak ajaib*)dalam proses belajar mengajar .Oleh Karena itu kreatifitas anak yang belum berkembang bisa lebih di tingkatkan guna untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal ukuran pada anak dan ekolah ini merupakan tempat mengajar peneliti

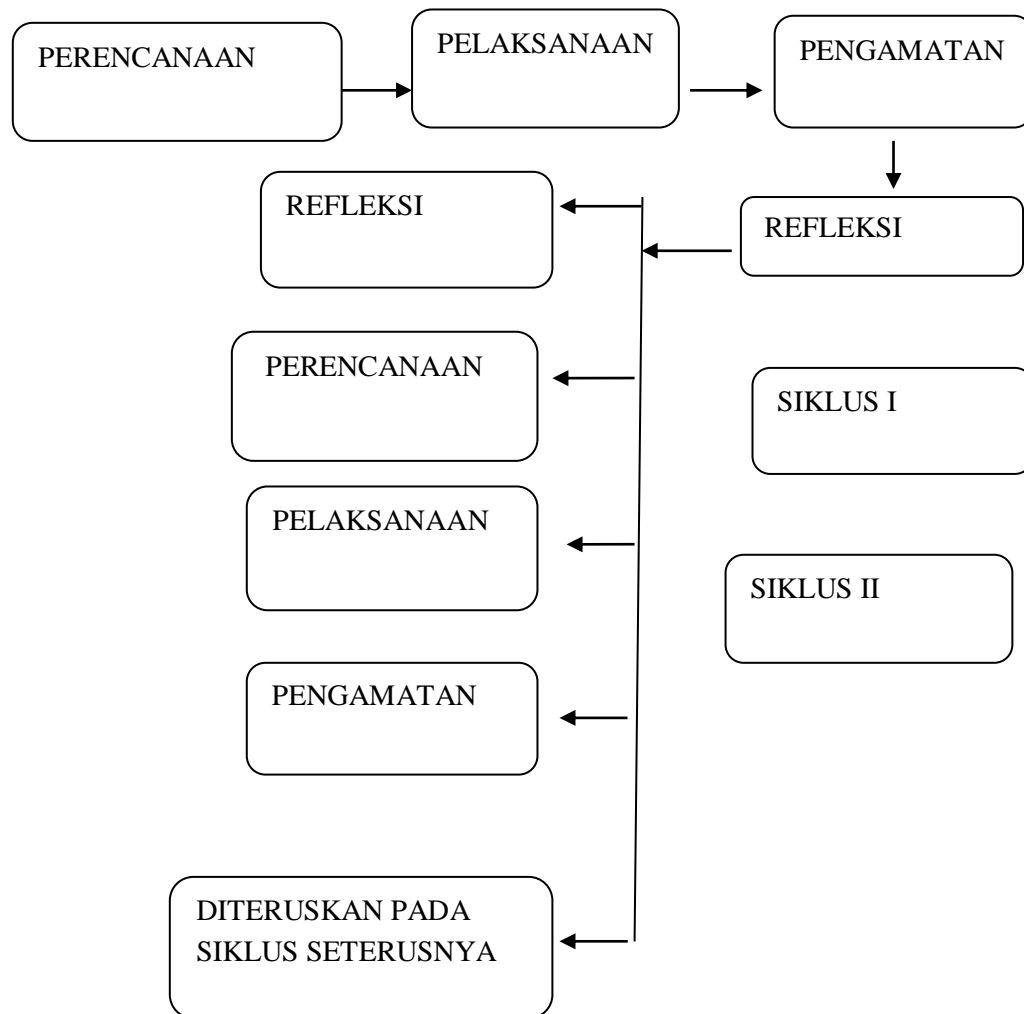
2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

D. Prosedur Obserpasi

Untuk mewujudkan hasil yang diharapkan, penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan pengkajian berdaur (siklus) yang terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan 4) refleksi. Tahapan-tahapan ini akan terus berulang sampai permasalahan yang ada dapat diatasi.

Desain penelitian tindakan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada desain penelitian tindakan kelas model Taggart dan Kemmis seperti yang digambarkan pada Gambar 3.1.



Sumber Arikonto, (2006:16)

Gambar 2. Model PTK (Penelitian Tindakan Kelas)¹⁹

Jakarta Bumi Aksara rikunto, S. Suhardjono dan Supardi, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*, Hal : 65

TINGKAT PENCAPAIYAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

(TPP)

I. NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Mengetahui agama yang dianutnya
2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar
3. Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu
4. Mengetahui perilaku baik sopan dan buruk
5. Membiasakan diri berperilaku baik
6. Mengucapkan salam dan membalas salam

II. FISIK MOTORIK

A. Motorik Kasar

1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin
2. Melakukan gerakan menggantung
3. Melakukan gerakan melompat, berlari
4. Melompat sesuai secara searah
5. Menangkap sesuai secara tepat
6. Melakukan gerak antisipasi
7. Menendang sesuai searah
8. Memanfaatkan alat bermain di luar kelas

B. Motorik Halus

1. Membuat garis variabel, hor zontal, lengkungan kiri dan kanan miring
kiri kanan

2. Menjiplak bentuk
3. Mengkordidasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
4. Melakukan gerakan manipulasi untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media
5. Mengespresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot,halus

C. Kesehatan dan perilaku keselamatan

1. Berat badan sesuai tingkat usia
2. Tinggi badan sesuai tingkat usia
3. Berat badan sesuai dengan standat tinggi badan
4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia
5. Menggunakan toilet (menggunakan air, membersihkan diri) dengan bantuan
6. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan

III. KOGNITIF

A. Belajar dan pemecahan masalah

1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong pensil untuk menulis)
2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolis (kursi sebagai mobil)

3. Mengenalkan konsep sederhana dengan kehidupan sehari-hari
(gerimis,hujan,gelap,terang)
4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
5. Mengkreasikan sesuatu dengan idenyasendiri yang terkait dengan pemecahan masalah
6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tau
7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu
8. Memahami posisi kedudukan dalam keluarga ruanglingkup sosial
(misal:peserta didik.anak atau teman)

B. Berpikir logis

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
2. Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya
3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
4. Mengenal pola (misal: AB-AB dan ABC-ABC)dan mengulanginya
5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 ukuran atau waktu

C. Berpikir simbolis

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenai lambang bilangan
4. Mengenai lambang hurup

IV. BAHASA

A. Memahami bahasa

1. Menyimak perkataan orang lain
2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersama
3. Memahami cerita yang dibacakan
4. Mengenal perbedaan bunyi dalam bahasa Indonesia (misal: bunyi ucapan harus sama)

B. Menggunakan bahasa

1. Menggunakan kalimat sederhana
2. Bertanya dengan kalimat yang benar
3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
4. Menggunakan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik, baik hati, berani, jelek,)
5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
6. Menggunakan pendapat kepada orang lain
7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
8. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar
9. Memperkaya perbendaharaan kata
10. Berpartisipasi dalam percakapan

C. KEAKSARAAN

1. Mengenal simbol-simbol
2. Mengenal suara-suara hewan

3. Membuat coretan yang bermakna
4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z)

V. SOSIAL EMOSIONAL

A. Kesadaran diri

1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
2. Mengendalikan perasaan
3. Menunjukkan rasa percaya diri
4. Memahami peraturan dan disiplin
5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
6. Bangga terhadap hasil karya sendiri

B. Rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain

1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetensi secara positif
2. Menanti aturan yang berlaku dalam suatu permainan
3. Menghargai orang lain
4. Menunjukkan rasa empati

VI. SENI

A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara

1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaanya
2. Memainkan alat ,usik atau instrumen atau benda yang dapat membentuk irama yang teratur

B. Tertarik dengan kegiatan seni

1. Memilih jenis lagu yang disukai

2. Bernyanyi sendiri
3. Menggunakan majinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran
4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan
5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita
6. Mengespresikan objek disekitarnya
7. Menggambar objek disekitarnya
8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (misal: dengan plastisin tanah liat)
9. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresi yang berinama (contoh: anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)
10. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambarkan atau mewarnai.

E. Tahap Penelitian Tindakan Kelas

1. Tahap Perencanaan

Adapun Tahap Perencanaan Tindakan Sebagai Berikut :

- a. Merancang jadwal penelitian
- b. Merencanakan TPP dan Indikator yang akan dicapai
- c. Merencanakan tema yang akan dibahas
- d. Merancang media yang akan digunakan
- e. Menyusun Instrumen penelitian baik untuk guru dan anak

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan pada rencana yang telah di susun pada tahap perencanaan.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan dan pengumpulan data ini dilakukan oleh mitra dengan menggunakan instrument penilaian.

4. Repleksi

Pada tahap Refleksi guru bersama mitra untuk menganalisa hasil observasi dengan menganalisa kelebihan dan kekurangan variabel tersebut .Jika ada kelebihan akan di tuangkan pada variabel berikutnya dan jika ada kekurangan akan di perbaiki pada variabel berikutnya.

Pendapat saya nurul ilmi, pertamana saya sangat canggung kepada anak-anak. Saya memiliki keterkaian kepada anak kecil. Saya meneti keterkaitan bahwa anak-anak kecil dapat mencerna ilmu pengetahuan dengan cepat. Makanya itu saya tetarik dengan mengajar anak kecil.

Selama saya mengajar di PAUD bersama teman-teman saya. Saya bayak memperoleh banyak pengalaman. Saya dapat mengajar mereka dan dapa berintraksi baik dengan mereka. Saya merasa sangat bersyukur mendapatkan kesempatan menjadi di PAUD bersama teman-teman saya. Selain dapat mengajar anak-anak saya jugak dapat melihat kerjasama teman-teman saya dengan saya untuk mengajar dengan kompak dan baik.

F. Teknik Pengungkapan Data

Ada beberapa alat teknik dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Untuk mengumpulkan pengembangan data dalam pembelajaran kemampuan mengenal ukuran dalam di lakukan dengan cara pengetesan terhadap anak misal dengan cara tanya jawab terhadap anak itu sendiri sehingga merespon pertanyaan yang diberikan.

Setiap anak merespon peranyanyang di berikan kepada anak, karena anak sangat meyenangi permainan yang ada diberikan guru kepada anak, anak melakuka dengan baik.

2. Obserpasi

Obserpasi suatu cara untuk menilai hasil belajar anak berupa keterampilan nyata atau performa, obserpasi atau pengamatan merupakan penelitian yang di lakukan dengan pengamati perilaku dan aktifitas anak dalam suatu waktu dalam kegiatan pembelajaran mengenal ukuran dalam hal ini melakukan obserpasi ini dapat dilengkapi dengan teknik daftar ceklis

Dalam obserpasi yang saya laukan kepada tk nurul lni berjala degan baik. Anak yang ada di tk nurul ilmi ini bermain sambil belajar. Dam mereka melakukan permainan ini dengan sendiri-sendiri tidak berkelompok kelompok mewarnai dengan warna yg di sukai mereka dan setiap anak melakukan permainan dengan baik.

G. Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh untuk mengukur keberhasilan dari suatu penelitian, penelitian memberikan tanda ceklis list (v) pada kolom kriteria penilaian yang telah di selidi akan sebagai lembaran pengamatan, lembar daftar cek evaluasi dan hasil obserpasi penilaian proses atau produk dalam suatu penilaian di bagi menjadi empat kriteria penilaian diantaranya, Adapun peningkatan perolehan dapat dilakukan pada kemampuan teknik analisis data disesuaikan dengan datanya .Pada umumnya data yang terbentuk kuantitatif dianalisis dengan analisis deskriptif koferatif,yaitu membandingkan data Kuantitatif dari kondisi awal ,Siklus I,Siklus II,Dan Siklus III,dengan rumusan Sebagai Berikut:

<p>Sekor yang diperoleh</p> <p>NA= _____ x 100 %</p> <p>Total Sekor Yang Seharusnya</p>

H. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini dilakukan berhasil apabila 70% anak sudah mampu mengenal ukuran dalam semua aspek yang meliputi:

Instrmen Pengumpulan Data

Dimesi	indikatot	Ya	Tidak
a) Mengamati Mengamati dengan (mengeja, mendengar, meliha t, menonton dan mewarnai) dengan alat permainan.	1. Anak mengeja tulisan yang telah disajikan guru pada proses pembelajaran		
	2. Anak mendengarkan guru pada saat proses pembelajaran		
	3. Anak mendengarkan penjelasan guru tentang materi pada proses pembelajaran		
	4. Anak melihat media yang ditampilkan guru pada proses pembuatan media		
b). Menanya Membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya	5. Anak menanyakan pertanyaan tentang permainan yang digunakan guru		

jawab, anak menanyakan apa yang yang belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi.	6. Anak menanyakan kepada temanya cara menggunakan		
	alat permainan 7. Anak menanyakan kepada temanya cara menggunakan alat permainan		
a) Mencoba Mengeksplorasi, mencoba, meniru cara mewarnainya untuk melakukan eksperimen, memodifikasi/mena mbahi/ mengembangkan.	7. Anak mengeksplorasi kemampuannya pada proses memainkan media		
	8. Anak memainkan melalui individu yang diberikan guru pada proses permainan		
a) Menalar Mengolah informasi yang sudah dilakukan anak,	Anak menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari pada proses		

memberiiahukan peraina pembelajaran untuk esok dan fenomena / informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola permainan.	pembelajaran		
--	--------------	--	--

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum TK Nurul Ilmi

a. Sejarah Singkat TK Nurul Ilmi

Tk Nurul Ilmi berada di Jalan kolam, No 1 Kolam Kampus Universitas Medan Area, kelurahan Medan Estate Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Utara. sekolah didirikan pada tahun 2000 Masyarakat di jln kolam dendang sangat membutuhkan pendidikan yaitu pendidikan untuk tingkat dasar, seperti halnya yayasan pendidikan Nurul Ilmi (TK). Adapun pendidikan TK dikalangan kelurahan medana estate ini sudah hampir tidak terjangkau bagi mereka karena beberapa masyarakat kelurahan medan estate mayoritas berpenghasilan dengan ekonomi rendah. Oleh karena itu pemilik yayasan ini merasa terpanggil untuk membuka sekolah TK Nurul Ilmi dengan tujuan untuk memfasilitasi dan mendidik anak-anak khususnya anak usia dini.

Seiring berjalannya waktu sekolah ini semakin mengalami peningkatan jumlah peserta didik yang awalnya hanya berjumlah 43 orang, kemudian di tahun kedua meningkat menjadi 53 orang, dan pada tahun ketiga ini siswa kembali meningkat dengan jumlah siswa 96 orang. Untuk mendukung pembelajaran peserta didik dalam kegiatan harian terdapat beberapa fasilitas permainan di luar kelas berupa ayunan, seluncuran, ayunan dan sebagainya, juga terdapat alat permainan dalam kelas berupa plastisin, lego, puzzle, fabel putar dan sebagainya. Anak-anak juga menggunakan buku kreativitas anak atau buku paket seperti LKS untuk melatih

kognitif dan motorik halus anak, buku paket ini merupakan media dasar untuk mendukung kegiatan pembelajaran harian.

Berikut ini akan dijelaskan mengenai profil Yayasan Pendidikan Nuru Ilmi yaitu:

PROFIL SEKOLAH:

1. Nama TK : TK “Nurul Ilm”
2. Alamat TK
 - a. Jalan : Kolam
 - b. Desa : Kelurahan
 - c. Kecamatan : Percut Sei Tuan
 - d. Kabupaten : Deli Serdang
 - e. Provinsi : Sumatera Utara
3. Nama Yayasan : TK Nurul Ilmi
4. Tahun Berdiri : 2000
5. Nama Kepala Yayasan : Ir. Rizal Aziz, MP
6. Nama Kepala Sekolah “Nurul Ilmi” : Susi Amni, MA

b. Sarana dan Prasarana

Sarana adalah peralatan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khusus nya proses belajar mengajar, seperti gedung. Ruang kelas,meja,kursi,serta alat-alat dan media pengajaran.

prasarana adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang proses pendidikan disekolah. Dalam pendidikan misalnya

lokasi atau tempat, bangunan sekolah, lapangan olahraga ruang dan sebagainya. Sedangkan sarana adalah semua semua perangkat peralatan, bahan dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan disekolah seperti : ruang, buku, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya

Berikut data sarana dan prasarana di TK Nurul Ilmi akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Sarana	Jumlah	Deskripsi
1.	Alat Permainan		Alat permainan ini berada didepan halaman kelas yang luas, dengan jumlah yang banyak serta bervariasi juga warnanya, sehingga anak bebas memilih permainan apa yang akan mereka mainkan.
	✓ Perosotan	2	
	✓ Ayunan Besar	2	
	✓ Panjang panjang	1	
	✓ Panjang bentuk jembatan	1	
	✓ Bola dunia	1	
	✓ Unjotan	1	
2.	Peralatan Kantor dan Kelas		Meja kepala sekolah guru ini biasa digunakan untuk menerima tamu atau mengerjakan pekerjaan sekolah dengan komputer yang tersedia jika diperlukan. Loker terletak dikantor guna untuk menyimpan berkas-berkas sekolah. Semua peralatan kantor ini
	✓ Lemari	4	
	✓ Meja guru	2	
	✓ Computer	2 set	
	✓ Meja kepala sekolah dan tata usaha	1 set	
	✓ Loker	1	
	✓ Lapangan bermain	2 set	
	✓ Sound system	1 set	
	✓ Meja murid	30 set	

	✓ Kursi murid	20 set	berada dikantor dan banyaknya peralatan kelas ni seperti kursi dan meja siswa disesuaikan dengan banyaknya siswa pada tiap kelas Dimana masing-masing kelasnya lengkap fasilitas untuk mengajarnya seperti spidol, papan tulis dan penghapus. Adapun APE nya ada berbagai macam diantaranya, lego, puzzle dan lain-lain.
	✓ Papan tulis	6	
	✓ Spidol	12	
	✓ Penghapus	6	
	✓ keset/ alas kaki	7	
	✓ karpet	5	
	✓ kipas angin	7	
	✓ Jam	7	
	✓ Tong sampah	7	
	✓ Sapu	7	
	✓ Alat Permainan Edukatif	4	
	✓ Rak sepatu	2	
3.	Perlengkapan Wisuda		Perlengkapan wisuda ini disimpan didalam lemari kaca didalam kantor dan kesemuanya dipakai setahun sekali yaitu pada saat wisuda saja.
	Baju Wisuda	99 stell	
	✓ Mendali	99	
	✓ Tabung	99	
	✓ Selempang	99	
	✓ Topi	99	
	✓ Baju Wisuda Yayasan	6 Stell	

c. Visi dan Misi

1. Visi

“Mendidik Anak berkarakter islam”

2. Misi

- a. Intelektual mengoptimalkan potensi kongnisi anak melalui kurikulum khas,plus dan terintegrasi
- b. Sosial emosional,menstimulasi anak agar mampu berteman denga teman sebaya, mampu berempati peduli dan berkarakter yang kuat

- c. Spiritual membimbing pembentukan akidah Shahihah (keimanan yang lurus). Ibadah shahihah ibadah yang benar dan akhlakul karimah (akhlak yang mulia) sesuai dengan ajaran Islam

3. Tujuan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Nurul Ilmi

Mempersiapkan anak agar memiliki karakter Islam dan siap secara intelektual, emosional dan spiritual untuk jenjang sekolah dasar (SD)

a. Data Pendidik dan Peserta Didik

Adapun jumlah pendidik/guru di TK Nurul Ilmi dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 4.2 Data Pendidik

No.	Jenis Tenaga Pendidik	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1.	Kepala Yayasan	✓ S2	2
2.	Guru	✓ S1	12

Jumlah peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

1.3 Data Peserta Didik Tahun

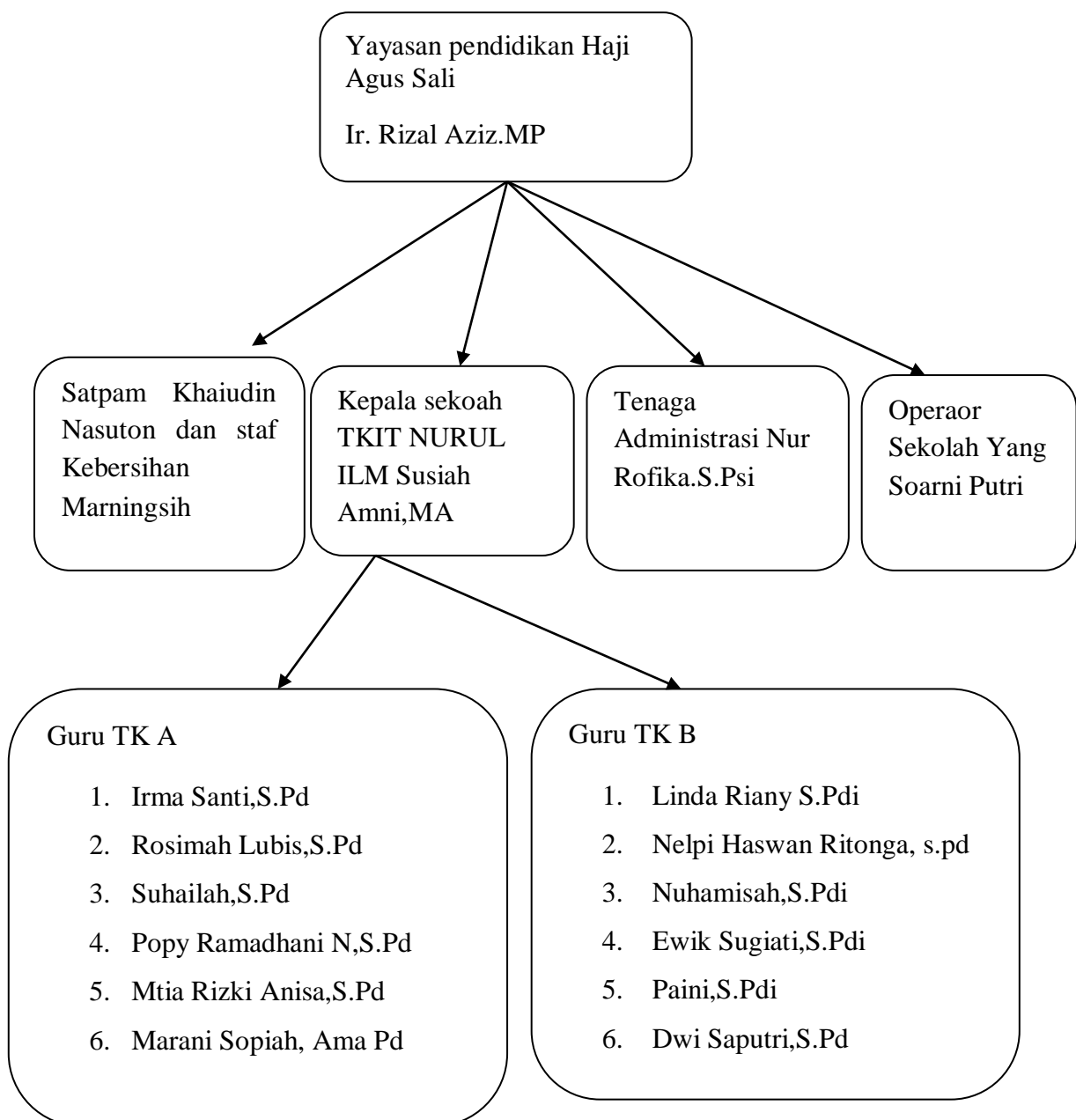
Tahun Ajaran	Jumlah Siswa
2000-201	30 orang
2017-2018	72 Orang
2018-2019	96 orang

DATA SISWA/I RA. DARUL FAZRI TA. 2018/2019

Tabel 4.4 Data Siswa TA. 2018-2019

No.	Nama Kelas	Jumlah		Total
		Perempuan	Laki-laki	
1.	Kelas Cook (TK A)	7	10	17
2	Kelas Balok	11	5	16
3.	Kelas Persiapan	11	6	17
4.	Kelas Sains	11	8	19
	JUMLAH KESELURUHAN	40	28	69

b. Struktur Organisasi Sekolah



B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I mengacu pada hasil observasi pra siklus yang dilaksanakan pada pembelajaran dengan Standar Kompetensi mengidentifikasi fungsi permainan dan alat permainan serta Kompetensi Dasar mengidentifikasi fungsi kotak ajaib, misalnya menghitung dan meneba. Dari hasil observasi awal, permasalahan yang ditemui adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang menguasai materi yang diajarkan guru.
- 2) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran rendah.
- 3) Penggunaan pendekatan pembelajaran masih terpusat pada guru.

Dari permasalahan yang ada, maka diputuskan untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan permainan dengan permainan kotak ajaib di TK Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2018/2019

Untuk mengoptimalkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran, maka disusun perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP dengan memperhatikan kelebihan dan kelemahan siswa.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar observasi.

4) Menentukan pelaksanaan observasi.

5) Menyiapkan alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan 2 (dua) kali pertemuan yaitu hari kamis tanggal 9 dan rabu tanggal 30 November 2018. Masing-masing pertemuan adalah 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

c. Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer dan peneliti selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses, diperoleh catatan bahwa pada siklus II beberapa kelompok yang pada siklus I terlihat masih kurang mampu dalam membagi tugas dengan sesama anggota dalam kelompoknya, pada siklus II sudah tidak tampak lagi. Hal tersebut dikarenakan anak mulai terbiasa untuk membagi tugas dengan teman dalam satu kelompoknya. Selain itu anak juga sudah tumbuh perasaan bertanggung jawab terhadap kesuksesan kelompoknya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak mengacu pada indikator keaktifan anak yang meliputi keaktifan indera, keaktifan akal, keaktifan ingatan, dan keaktifan emosi.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan wali kelas menunjukkan bahwa anak sudah menggunakan media gambar dan media kotak ajaib untuk mengamati alat permainan pada kotak ajaib dan alat bulat pada kotak ajaib

.Kegiatan tersebut juga tampak pada saat mengerjakan /membuat pertayaa yang dibagikan untuk menyelesaikan tugas menjelaskan alat permainan pada kotak ajaib dan alat permainan pada lingkaran.

Beberapa anak yang pada siklus I tampak pasif dan masih tergantung dengan kelompoknya pada siklus II hanya beberapa anak saja.guru juga tampak selalu memberikan bimbingan dan pengarahan agar lebih aktif dengan kelompoknya sehingga siswa terus termotivasi untuk aktif dalam kegiatan kelompok. Keaktifan ingatan(mengkomunikasikan/ ingatan mengingat materi dan mengutarakan kembali) tampak pada saat guru mengajukan pertanyaan secara spontan, mendelegasikan tugas bersama teman kelompok, bertanya saat diberikan kesempatan oleh guru, melakukan persentasi di depan kelas, dan memberikan tanggapan hasil diskusi kelompok temannya.

Jumlah anak yang masih kurang komunikatif hanya 1–2 anak saja. keaktifan anak pada indikator indra(mengamati/ peglihatan), terlihat pada saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. anak tampak sungguh-sungguh memperhatikanapa yang disampaikan guru. Hal tersebut juga tampak ada saat anak mendengarkan penjelasan tentang kegiatan yang harus diselesaikan anak secara berkelompok sehingga anak bisa menerapkannya dengan runtut.(mengamati/akal menyusun pendapat) juga ditunjukkan pada saat perwakilan kelompok melakukan presentasi di depan kelas. anak tampak menyimak dengan baik. Keaktifan akal dan ingatan (mengkomunikasikan/ akal menyusun pendapat dan ingatan mengingat materi) pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tampak pada saat anak menyusun hasil diskusi dalam

bentuk kertas mewarnai dan mengerjakan tugas kelompok pada waktunya serta merangkum hasil penjelasan dari guru dan kegiatan diskusi serta pengamatan yang sudah dilakukan.

Keaktifan tersebut juga tampak pada saat anak menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan mencocokkan penjelasan di media lain pelajaran yang dipegang masing-masing anak. Berkaitan dengan keaktifan ingatan (mengkomunikasikan/ ingatan mengutarakan kembali) ditunjukkan oleh anak pada saat mendeskripsikan hasil penelitian dengan runtut dan menggambar alat permainan pada kotak ajaib. Dan kemampuan anak dalam menjalin komunikasi dengan baik dalam diskusi (mengkomunikasikan/ memecahkan masalah) pada siklus II pertemuan ke 2 anak mengalami peningkatan keaktifan dengan optimal sehingga tidak tampak kesulitan dalam menyelenggarakan kegiatan diskusi.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan penelaahan atau perenungan terhadap hasil tindakan kelas siklus I, dalam kegiatan refleksi ini mendiskusikan hasil observasi tindakan kelas siklus I dan diperoleh beberapa kesepakatan untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya.

1. Guru kurang memerhatikan anak didik secara menyeluruh hanya pada anak didik yang pandai dan aktif serta anak didik yang ada di depan
2. Guru kurang memberi kesempatan anak didik untuk bertanya di dalam kelas
3. Guru dalam mendemonstrasikan atau memperagakan mencek emudian menghitung pada akhir pembelajaran kurang melibatkan anak didik secara aktif

4. Pembelajaran melalui permainan kotak ajaib dengan berbagai media kemudian menghiungjumlah kotak dalam upaya meningkatkan minat berhitung anak didik belum dapat ditetapkan secara optimal.

e. Evaluasi terhadap tindakan kelas I

Berdasarkan hasil dari refleksi siklus I maka dapat disimpulkan bahwa metode yang dipraktikkan penelitian dalam pembelajaran melalui metode permainan kotak ajaib dengan berbagai media belum mengalami peningkatan terutama dalam aspek kemampuan anak dan anak malah asik bermain sendiri. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I dievaluasi penelitian dan guru mitra menghasilkan kesimpulan bahwa.

1. Perlu adanya motivasi dan bimbingan pada anak didik yang kurang motivasi agar lebih giat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Anak perlu banyak diberi latihan praktek agar anak didik lebih mandiri dan aktif dan berminat berhitung sendiri dan paham dalam penguasaan materi.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pembahasan RPP tema-tema yang diperoleh pada saat kegiatan siklus pertama kemudian didiskusikan dengan supervisor untuk dijadikan sebagai dasar penyusunan rencana perbaikan pada siklus kedua, berdasarkan hasil diskusi, kemudian RPP yang telah disusun direvisi kembali sehingga siap untuk diimplementasikan di kelas.

Rencana tindakan pembagian pada siklus kedua:

5. Kegiatan pembimbing yang dilakukan guru akan dilakukan lebih interaktif lagi terhadap masing-masing kelompok, terutama kelompok yang masih perlu bimbingan.
6. Kegiatan pembelajaran kelompok dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Implementasi RPP pelaksanaan tindakan berupa pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasa menyusun laporan melalui tahap yang dikenal. Ada tiga kegiatan utama yang dilakukan Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan 2 (dua) kali pertemuan yaitu hari Selasa tanggal 10 dan Kamis tanggal 20 Desember 2018. Masing-masing pertemuan adalah 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

c. Observasi

Observasi terhadap keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran anak usia dini siklus II tampak pada indikator keaktifan indera, keaktifan akal, keaktifan, ingatan, dan keaktifan emosi. Pengaruh siklus II yang diawali dengan meninjau ulang hasil refleksi siklus I dan optimalisasi dengan perencanaan yang lebih matang, tindakan, dan observasi terhadap kondisi anak dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa. Keaktifan dapat diketahui peningkatannya setelah dilakukan tindakan pada siklus I keaktifan anak berada kategori “sedang” yaitu 8,0 setelah dilakukan tindakan pada Siklus II skor rata-ratanya meningkat menjadi 10,5 masuk dalam kategori “tinggi”.

Dari hasil observasi siklus II meliputi siklus I

No	Nama	Skor Keaktifan Siklus II Observasi		Rata-rata Skor Keaktifan	Kriteria Keaktifan
1	Tasya	11	12	11,5	Tinggi
2	Ani	6	8	7,0	Sedang
3	Amel	10	11	11,5	Tinggi
4	Amir	12	12	12	Tinggi
5	Ari	11	12	11,5	Tinggi
6	Ardi	6	9	7,5	Sedang
7	Aii	7	9	8,0	Sedang
8	Andi	12	12	12	Tinggi
9	Zira	7	9	8,0	Sedang
10	Deya	12	12	12	Tinggi
11	Diana	11	12	11,5	Tinggi
12	Agis	10	11	10,5	Tinggi
13	Hamdan	10	11	10,5	Tinggi
14	Imam	10	11	10,5	Tinggi
15	Inur	10	11	10,5	Tinggi
16	Kiran	10	11	10,5	Tinggi
17	Linda	12	14	13	Tinggi
18	Lara	14	14	14	Tinggi

19	Hadi	6	8	7	Sedang
20	Putri	10	12	11,5	Tinggi
21	Riska	10	11	10,5	Tinggi
22	Rahat	10	12	11	Tinggi
23	Santi	12	14	13	Tinggi
24	Sari	12	12	12	Tinggi
25	Tika	10	12	11,5	Tinggi
26	Viah	2	3	2,5	Rendah
27	Yani	14	14	14	Tinggi
28	Feni	10	12	11	Tinggi
29	Kar	3	4	3,5	Rendah
30	Lia	14	14	14	Tinggi
Jumlah Skor		294	329	313,5	Tinggi
Rata-rata Skor		9,8	11	10,5	

Data kriteria keaktifan anak pada kategori “tinggi”, “sedang”, dan “rendah” dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi keaktifan di bawah ini:

No	Data Keaktifan	Pra Siklus	Persentase Pra Siklus	Siklus I	Persentase Siklus I	Siklus II	Persentase Siklus II
1	Tinggi	2	6 %	12	40%	23	77%
2	Sedang	14	47 %	9	30%	5	17%
3	Renda	14	47 %	9	30%	2	6 %

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh sebagian besar anak menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan dengan keaktifan anak pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak usia dini pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan anak kelompok A meningkat dan mampu memperoleh nilai persentase keaktifan yang ditargetkan dalam mengikuti pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran paud melalui pendekatan keterampilan proses pada siklus II, adalah sebagai berikut:

1) Proses pembelajaran paud Kompetensi Dasar mengidentifikasi fungsi permainan, misalnya pazel dan mewarnai sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang. anak tampak sudah mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik, menunjukkan keaktifan dan berusaha untuk menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru.

2) Pembelajaran paud melalui pendekatan keterampilan proses sudah dilaksanakan dengan baik dan sistematis. Hasil observasi keaktifan anak meningkat dibandingkan dengan keaktifan sebelum menggunakan pendekatan keterampilan proses.

3) Sebagian besar anggota kelompok sudah tampak aktif, anggota kelompok yang semula (pada siklus I) belum mampu berpartisipasi secara aktif sudah terbiasa dengan pendekatan keterampilan proses sehingga tampak menunjukkan keaktifannya.

4) Proses pembelajaran lebih interaktif antara guru dengan anak. Terlihat dari data aspek aktifitas anak meningkat dibanding sebelum menggunakan pendekatan keterampilan proses. Siswa juga sudah tidak tampak canggung untuk bertanya ataupun mengungkapkan pendapatnya.

Hasil yang diperoleh sebagian besar anak menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan dengan keaktifan pada siklus I. Penemuan masalah dalam tindakan yaitu permasalahan yang berasal dari guru dan anak, sudah dapat diantisipasi.

Adapun permasalahan yang muncul dari anak berasal dari anak yang partisipasinya rendah dikarenakan memang anak tersebut pendiam dan lamban.

Hasil yang diperoleh sebagian besar anak menunjukkan kemampuan akhir yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan awal sebelum tindakan dengan ditunjukkan hasil observasi terhadap keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses.

Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran dan refleksi siklus II maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran paud dapat diakhiri pada siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan keterampilan proses dapat meningkatkan keaktifan kelompok A pada anak kelas A di TK Nurul Ilmi jln kolam medan estate kecamatan percut seitan.

Adapun peningkatan skor keaktifan anak berdasarkan hasil observasi awal, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

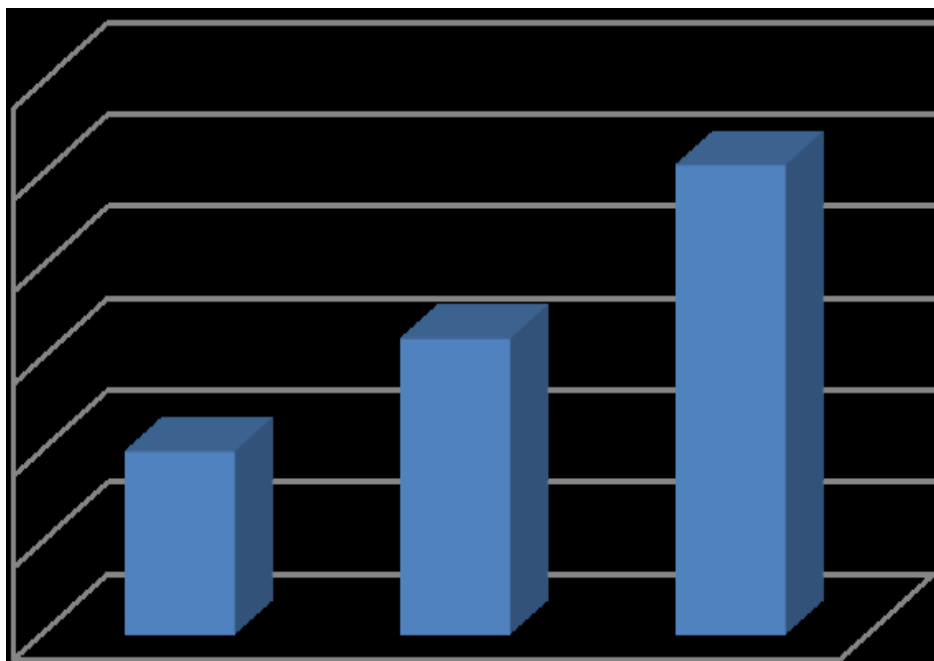
Tabel 4.8. Peningkatan Hasil Skor Keaktifan Siswa Berdasarkan Hasil Observasi pada Skor Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Siswa	Skor Awal	Siklus I	Siklus II
1	Tasya	6,0	11	11,5
2	Anisa	2,0	3,5	7,0
3	Amira	4,0	11,5	11,5
4	Ardi	6,0	6	12
5	Zira	2,0	6	11,5
6	Akila	7,0	5	7,5
7	Ali	8,0	5	8,0
8	Amir	11,0	12,5	12
9	Sinta	6,0	5	8,0
10	Abi	6,0	11,5	12
11	Dana	6,0	7	11,5
12	tasya	3,0	4,5	10,5
13	Hami	12	9,5	10,5
14	Fikri	4,0	4,5	10,5
15	Nina	7,0	8	10,5
16	Rani	3,0	6,5	10,5
17	Dava	3,0	11,5	13

18	Dinda	6,0	11,5	14
19	Herik	2,0	4	7
20	Pira	6,0	11	11,5
21	Riska	7,0	11,5	10,5
22	Rahma	4,0	6,5	11
23	Suci	6,0	11,5	13
24	Sura	3,0	11,5	12
25	Tina	2,0	6	11,5
26	Vani	2,0	4,5	2,5
27	Yani	6,0	11	14
28	Feri	3,0	6	11
29	Kani	1,0	3	3,5
30	Sarah	7,0	11,5	14
	Jumlah	151	238,5	313,5
	Rata-Rata	5,0	8,0	10,5
	Kategori	Rendah	Sedang	Tinggi

Dari data tabel dilihat peningkatan skor keaktifan siswa berdasarkan hasil observasi mulai dari skor awal (Pra Siklus) sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar Grafik4.1 :

Skor Keaktifan anak



Gambar 4.1 . Grafik Skor Peningkatan Keaktifan Siswa

Dari data pada grafik, maka dapat dilihat peningkatan Skor Keaktifan anak dalam perbaikan pembelajaran dari awal sebelum dilakukan tindakan yaitu 5,0 kategori kurang ,meningkat siklus I menjadi 8,0 kategori sedang, dan terjadi peningkatan kemabali pada siklus II menjadi 10,5 kategori tinggi.

Dari hasil yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan peningkatan Keaktifan anak kelompok A Nurul Ilmi dalam pembelajaran bermain. Terbukti sesuai dengan teori tentang prinsip-prinsip keaktifan pembelajaran belajar kotak ajaib.

Dari hasil yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan peningkatan Keaktifan anak kelompok A Nurul Ilmi jln kolam dalam pembelajaran permainan kotak ajaib. Terbukti sesuai dengan teori tentang prinsip-prinsip keaktifan pembelajaran anak klompok A yaitu.

- 1) Keaktifan zaki: pendegaran, penglihatan, peraba dan lain-lain. anak harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin
- 2) Keaktifan akal: akal anak-anak harus aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah, menimbang-nimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
- 3) Keaktifan ingatan, pada waktu mengajar, anak harus aktif menerima bahan pengajaran yang disampaikan guru dan menyimpannya dalam otak, kemudian pada suatu saat ia siap mengutarakan kembali.
- 4) Keaktifan emosi: dalam hal ini murid hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya.²⁰

²⁰ Jakarta:Anggani Sudono(eds), 2016. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*.PT Grasindo. h. 34

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada anak tk klompok A Plumbungan tahun pelajaran 2018/2019 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran tolak peluru dengan menggunakan metode bermain pada anak klopok A dirasa dapat meningkatkan proses pembelajaran kotak ajaib. Dimana dapat dilihat dari peningkatan rata-rata perolehan skor dari siklus I sebesar (2,62) atau (87,33%) dan meningkat pada siklus II sebesar (2,98) atau (99,33%) dimana meningkat sebesar (0,36) atau (12%).

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari pihak guru, anak, alat atau media bahkan metode pembelajaran yang digunakan.

Kemampuan guru dalam mengembangkan permainan, menyampaikan materi, mengelola kelas, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi supaya anak lebih antusias dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Faktor dari siswa yaitu, minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, ketersediaan alat/media pembelajaran yang menarik dapat membantu anak dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa, dengan penggunaan metode bermain dapat meningkatkan proses pembelajaran kotak ajaib. Penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin merubah atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dirasa sangat efektif karena usia Sekolah Dasar. Anak cenderung masih suka bermain, dan model-model bermain juga banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal antara lain sebagai berikut:

1. Guru penjasorkes, hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas mengajarnya. Serta guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode yang sesuai dengan tingkat kemauan siswa

supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan.

2. Bagi siswa, agar supaya selalu fokus dalam mengikuti pelajaran supaya hasilnya lebih optimal.
3. Bagi sekolah, hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar penjas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Al Hafizh, Muslimin. 2014. *"Teori Belajar dan Pembelajaran"*, Universitas Terbuka, Jakarta
- Pendidikan Nasional. 2013, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang system Pendidikan Nasional*, Direktorat Jenderal Menegemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman kanak-kanak dan sekolah dasar ,Jakarta
- Yus, Anita. 2015. *Penilaian perkembangan belajar anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2013, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang system Pendidikan Nasional*, Direktorat Jenderal Menegemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman kanak-kanak dan sekolah dasar ,Jakarta
- Desmita.. 2013. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Jamaris. 2016. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta
- Marsito, 2017 *Kognitif Anak* ,Jakarta, Universitas Tebuka
- MQuraish, Shihab. 2012. *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran Volume 1*. Jakarta: Lentara Hati, h.106-110
- Hasan Asari. 2014. *Hadis-Hadis Pendidikan Sebuah Penelusuran Akar-akar Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 58

- Ramli. 2015, *Pengembangan Kognitif Anak*, Departemen pendidikan nasional
Direktorat jenderal perguruan Tinggi direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga
Pendidikan dan Perguruan Tinggi, Jakarta
- Seefeeld, Carol dan Wasik.A.Barbara. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini*
“*menyinkapi Anak Usia Tiga, Empat, dan lima Tahun Masuk Sekolah*”. PT
Indeks, Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan strategi pembelajaran kontekstual*.
Yrama Widya. Bandung
- Dapertemen Agama Ri, 2004, *Al Jumanatul ‘Ali Al-Qur’an dan Terjemahanny*,
Jakarta : CV.Penerbit J Art.
- Arikunto Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suatu endekatan Praktik*. PT Rineka
Cipta. Jakarta
- Dr. Khadijah, M.Ag dan Armalina S.Pd. IM Psi 2017 *Bermain dan permainan anak*
usia dini
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Hamzah B. Uno, 2011. *Menjadi Peneliti PTK*. Cet-Jakarta: Bumi Aksara
rikunto, S. Suhardjono dan Supardi, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*,
Jakarta: Bumi Aksara
- Anggani Sudono(eds), 2016. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan*
Anak Usia Dini). Jakarta: PT Grasindo.

Dokumentasi

Halama kelas

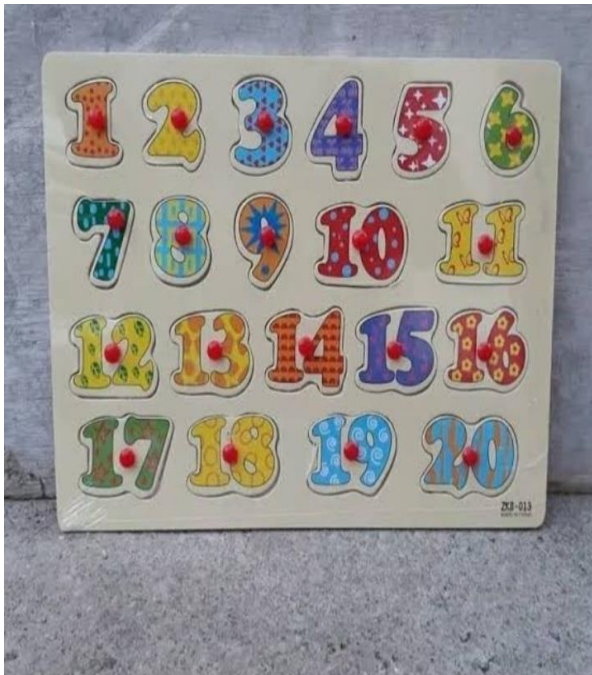


1. Anak melaksanakan permainan kotak ajaib dengan menghitung

2. Anak melaksanakan permainan mengawali mengeja



3. Alat permainan yang di gunakan anak selesai sediakan



4. Anak meletakkan gambar setelah menghitng kotak yang di



5. Alat kotak ajaib yang di gunakan dalam penelitian



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN

Semester/Bulan/Minggu : I/

Tema / Sub tema /Sub – sub Tema : Kotak/ Kotak Ajaib , Kotak berhitung,kotak,
kotak angka, ukurag kotak,

Kelompok : A (5-6 Tahun)

Kompetensi Dasar : 1.1, 3.1,4.1,3.2, 4.2, 3.3,4.3, 2.9, 3.8,4.8,
3.12,4.12, 3.15,4.15

Hari/Tanggal/Alokasi Waktu :

Tujuan Pembelajaran

- 1.1 : Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Tuhan
- 3.1 : Anak dapat mengenal doa-doa dan surat-surat pendek
- 4.1 :Anak dapat mengucapkan doa-doa dan surat-surat pendek
- 3.2 : Anak dapat mengenal perilaku baik terhadap tanaman
- 4.2 : Anak terbiasa bersikap sopan santun terhadap tanaman
- 3.3 : Anak mengetahui anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 : Anak dapat menggerakkan anggota tubuh
- 2.9 : Anak menunjukkan perilaku sikap peduli dan mau membantu orang lain.
- 3.8 : Anak dapat mengetahui lingkungan alam (tanaman air)

- 4.8 : Anak dapat menyajikan karya yang berhubungan dengan dengan tanaman air
- 3.12 : anak dapat mengetahui keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 4.12 : anak dapat menunjukkan kemampuan keaksaraan dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 : Anak dapat mengetahui berbagai jenis karya dan aktivitas seni
- 4.15 : Anak dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media

Materi Pembelajaran

Mengenal Tuhan Sebagai Pencipta, mengenal ciptaan Tuhan, Mengenal macam-macam tanaman-tanaman air, makanan bergizi, perilaku santun terhadap tanaman, fungsi anggota tubuh, menggerakkan anggota tubuh, manfaat tanaman air, mengenal tanaman air di lingkungan sekitar, menyanyikan berbagai karva yang berhubungan dengan tanaman air, perilaku sabar, sikap kerja sama, bercerita tentang tanaman air, menyebutkan macam-macam tanaman air, mengenal huruf, angka, menulis kata, membuat berbagai karya dan aktivitas seni.

Strategi Pembelajaran

Bermain, bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap, pemberian tugas, eksperimen, diskusi, tanya jawab, bernyanyi, mengucapkan syair, praktek langsung, dramatisasi, senam, menari.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM
2013

TK NURUL ILMI MEDAN ESTATE TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester / Minggu / Hari ke : 2 / 14 / 4

Hari, tanggal : Kamis, 18 April 2019

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Kotak / Kotak ajaib/ kotak perhitungan

Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.2 – 2.5 – 2.6 – 2.7 – 3.3 – 4.3 – 3.7 – 4.7 – 3.11 –
4.11

Materi Kegiatan :

- Menjaga kesehatan
- Mengetahui apa yang terjadi
- Berani bertanya
- Mentaati tertib permainan
- Membuat miniautur kotak ajaib dari bahan bekas
- Mengenali bagian dari kotak
- Macam–macam kotak

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : kertas origami, pensil, kardus , dabel tip, gunting, plastik bekas, rol, le poks. Spidol. karton wara putih.

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kotak
3. Mau meminjamkan mainan miliknya
4. Berdiskusi tentang tertib permainan
5. Menirukan gerak penggunaan kotak
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati miniatur permainan
2. Membuat miniatur kotak
3. Menyebutkan konsep waktu (membuat bentuk jam)
4. Melanjutkan permainan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Mengetahui

Kepala Sekolah

TK NURUL ILMI

Susi Amni MA

Medan Estate, 18 April 2019

Peneliti

Nita Br Munthe

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM
2013

TK NURUL ILMI MEDAN ESTATE TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester / Minggu / Hari ke : 2 / 14 / 2

Hari, tanggal : Selasa, 16 April 2019

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Kotak / Kotak ajaib / kotak angka

Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 3.3 – 4.3 – 3.7 – 4.7 – 3.12 – 4.12

Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Berani bertanya
- Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai
- Guna anggota tubuh
- Macam–macam kotak ajaib
- Huruf vokal dan konsonan

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kertas lipat, miniatur perahu layar (bisa berjalan di air), bak air

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kotak ajaib
3. Berdiskusi tentang pencarian kotak ajaib
4. Mengamati isi kotak ajaib
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melipat kertas menjadi bentuk kotak
2. menempel dengan kertas origami
3. Menghitung hasil lipatan bentuk kotak
3. Bermain kotak ajaib
4. Melengkapi alat permainan kotak ajaib

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Mengetahui

Kepala Sekolah

TK NURUL ILMI

SUSI AMNI ,MA.

Medan Ekat, 16 April 2019

Peneliti

NITA BR MUNTHER

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM
2013

TK NURUL ILMI MEDAN ESTATE TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester / Minggu / Hari ke : 2 / 14 / 1

Hari, tanggal : Senin, 15 April 2019

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Kotak/ pazzel / angka

Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 2.14 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12
– 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Mengikuti lomba / kegiatan bersepeda
- Memohon dan memberi maaf
- Mengucap terimakasih
- Guna anggota tubuh
- Bagian–bagian angka
- Huruf vokal angka

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Sepeda, gambar sepeda, pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam angka
3. Berdiskusi tentang angka
4. Menyanyi lagu “satu sampai sepuluh”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengucapka angka
2. Menghitung jumlah angka
3. Menyebutkan bagian–bagian angka
4. Mewarnai gambar angka

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Mengetahui

Kepala Sekolah

Tk Nurul Ilmi

Susi AmnI MA

Medan Estate, 15 April 2019

Peneliti

Nita Br Munthe

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM
2013

TK NURUL ILMI MEDAN ESTATE TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester / Minggu / Hari ke : 2 / 14 / 3

Hari, tanggal : Kamis, 17 April 2018

Kelompok usia : 2 – 3 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : kotak / kotak / Bentuk Kotak

Materi Kegiatan :

- Ibadah sehari-hari
- Anggota tubuh
- Cara hidup sehat
- Mengenal benda-benda di sekitarnya
- Teknologi sederhana
- Bahasa ekspresif
- Emosi

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Bola, kertas, gunting, gambar mobil, gambar televisi, gambar kompor, kotak (box)

Tujuan :

- Anak mampu melakukan ibadah sehari-hari
- Anak mampu mengenal anggota tubuh
- Anak mampu memiliki cara hidup sehat
- Anak mampu mengenal benda-benda di sekitarnya
- Anak mampu mengenal teknologi sederhana
- Anak mampu menggunakan bahasa ekspresif
- Anak mampu mengenal emosi yang sesuai

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Jalan sehat di lapangan desa / halaman sekolah
3. Melempar bola ke arah bebas
4. Berdoa dan salam
5. Apersepsi tentang bentuk mobil

B. KEGIATAN INTI

1. Menggunting bebas lalu di tempel pada gambar mobil bebas pada bagian mana
2. Memilih gambar mobil lalu ditempatkan di dalam kotak / box
3. Menyebutkan mana gambar televisi dan mana gambar kompor

Mengetahui

Kepala Sekolah

TK NURUL ILMI

Susi Amni MA.

Medan Estate, 17 April 2019

Peneliti

Nita Br Munthe